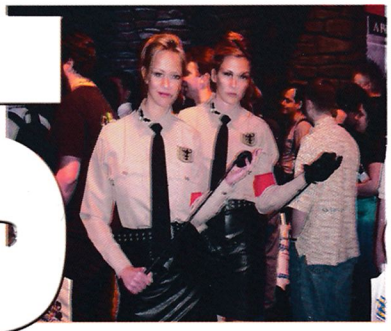
gamers' world



Warcraft III
едно ново начало

E3 – 2000
поглед към над 80 игри

Evolva
Daikatana
Starlancer

брой 19, май-юни 2000г. цена със CD 4,9лв. без CD 2,4лв.

Търсете произведенията на новото фентъзи издателство НММ !!!

Книги , списания и комикси ще ви отведат в света на вашите мечти!

Не спирай да мечтаеш с НММ !!!

СЪДЪРЖАНИЕ

REVIEWS

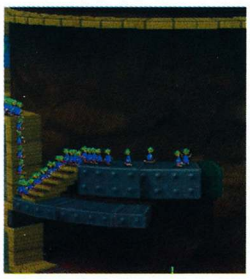
DAIKATANA...60

56...STARLANCER

EVOLVA.....68

66..DEVIL INSIDE

MARTIAN GOTHIC..54



71..LEMMINGS REVOLUTION

РАЗНИ

РЕДАКЦИОННО.....4
ТУРНИРЪТ НА GW.....5
НОВИНИ.....6
ЗАГАДКАТА НА GW.....8
ТЕСТЪТ НА GW.....9
ИНТЕРНЕТ ПО ПОЩ@Т@.....72
ХАРДУЕР - ИНТЕРНЕТ.....73

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2000...10-49

STRATEGY

SETTLERS IV.....12
FALLOUT: TACTICS.....12
STAR TREK: AWAY TEAM.....12
SIGMA.....13
COMMANDOS 2.....13
BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR.....14
AGE OF KINGS: THE CONQUERORS...14
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS.....15
SACRIFICE.....15
CONQUEST: FRONTIER WARS.....16
BATTLE REALMS.....16
PEACEMAKERS.....17
ANNO 1503.....17
CIVILZATION: CALL TO POWER 2.....17
MECHCOMMANDER 2.....18
DISCIPLES 2.....18
PHARAOH: CLEOPATRA.....19
PRAETORIANS.....19
CLOSE COMBAT: UTAH BEACH.....19
EMPIRE EARTH.....20
TROPICO.....20

SIMULATION

FREELANCER..... 21
MECHWARRIOR 4..... 21
B 17 FLYING FORTRESS 2..... 22
I-WAR 2: THE EDGE OF CHAOS..... 22
SIMS VILLE..... 23
THE SIMS: LIVIN' LARGE..... 23
STARTOPIA..... 24
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2..... 24

ACTION

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN..25
QUAKE 3: TEAM ARENA.....25
THE WORLD IS NOT ENOUGH.....26
X-COM ALLIANCE.....26
GIANTS: CITIZEN KABUTO.....26
CLIVE BARKER'S UNDYING.....27
HALO.....27
ONI.....28
I'M GOING IN (I.G.D.....28
HITMAN: CODENAME 47.....29
M.O.U.T 2025.....29
LEGENDS OF THE BLADEMASTERS...30
SOLDIER.....30
OBI-WAN.....31
ANACHRONOX.....31
NEW LEGENDS.....31
CRIMSON ORDER.....32
PLANET OF THE APES.....32
AMERICAN MCGEE'S ALICE.....33
DELTA FORCE: LAND WARRIOR.....33
HEAVY METAL F.A.K.K. 2.....34
NO ONE LIVES FOREVER.....34
MAX PAYNE.....35
DEER AVENGER 3..D.....35
RED FACTION.....36
DRAGON'S LAIR 3D.....36

RPG

BALDUR'S GATE II.....37
ELDER SCROLLS: MORROWIND.....37
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR.....38
THRONE OF DARKNESS.....38
ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA.....39
DUNGEON SIEGE.....39
ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN....40
DIABLO 2.....40
SHADOWBANE.....41
DEATH DEALER.....41

ADVENTURE

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND..... 42
ALONE IN THE DARK 4..... 42
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING..... 43
PROJECT EDEN.....43
EVIL TWIN - CYPRIEN'S CHRONICLE.. 44
MYST 3..... 44

RACER

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY.....45
POD 2..... 45
MOTOCROSS MADNESS 2..... 46
NASCAR RACING..... 46
MIDTOWN MADNESS 2..... 47
SW: SUPER BOMBAD RACING..... 47

TOP SECRET

NOCRAFT..... 48
STAR TREK: NESHTO SI..... 48
STAR WARS EPISODE I: NESHTO SI... 48
TOMB RAIDER 7: ESCAPE FROM BG... 48
I HAVE NO EYES BUT I MUST WATCH 48
ESMERALDA..... 48
SOLDIER OF MISFORTUNE..... 48
ER: TEAM FORTRESS CLASSIC..... 48
RUN OUT OF FOOD AND DIE..... 48
DAIROMERO.....48
ULTRA MEGA SPACE INVADERS MILL. 49
MICROSOFT MONOPOLY 2001 3D..... 49
ULTIMATE EVERYTHING HUNTER..... 49
STAMPEDE RUNNERS.....49
LEVSKI MY LOVE/ CSKA MY LOVE..... 49
SHIVER ME TIMBERS..... 49
CARMAGEDDON 3: UNDERWATER TOUNRNAMENT..... 49

WARCRAFT III.....50

Хайиииииииииийяааааааааааааааа!

Здравейте, малчики и девочки! Ето че отново сме заедно. Наскоро четох "Портокал с механизъм" и затова не се учудвайте ако до края на тази страничка, на която с огромно удоволствие Ви посрещам с "Добра среща", "Добре дошли", "Да здраствуйте", "Пусть Всегда будеть Солньце, "Венсеремос", "Ще победим" и прочие, станете свидетели на едно доста разхайтеното използване на руски чуждици. Ако не можете да ме разберете това е сигурно защото не сте чели книгата.

Ех, идват хубави дни, приятели. Ловният сезон отново е открит - в периода на топлите пролетни и летни дни, в сезона на късите поли, така да се каже, дивечът е навсякъде около нас. Отворете широко очи и се огледайте. Отпуснете му малко края, за Бога. Нека отдадем дължимото на природата и на красотата, с която тя така щедро ни залива. Мисля, че ме разбирате и няма какво да задълбавам темата. Само ще Ви кажа: Сега му е Времето, дарагие ребята and сладинкие зозинки. Живейте - дискотеки, купони, море, планина, гори, паркове, палатки, къмпинги, хотели, дачи, огньове, китари, шишчета на жар, гореща като жарта страст… Възползвайте се пълноценно от почивката, която така щедро ни отпуснаха производителите на развлекателен софтуер. Такава продължителна суша не помня от години. Тук-таме се мерне по някое по-интересно заглавие, останалите - чорт и shit.

Но Вие не увесвайте носове, скоро нещата ще се променят. Още следващия месец, надявам се. Във Всеки случай благодарение на броя, който държите в ръцете си ще можете прекрасно да се ориентирате какво Ви очаква в близко и далечно бъдеще.

И тъй, какво сме Ви подготвили този път.

Но преди това, малко стандартна пропаганда и промиване на мозъка в стил "Колко сме Велики":

Та, както, значи, не веднъж сме Ви доказвали, ние, Вашите покорни слуги, отново сме се опитали да Ви дадем повече. Но не: "Повече от кого, бе?!" - Както веднага настръхналите чуждопоклоници биха попитали, злобно оголили зъби, и побързали да ни обвинят в седемте смъртни гряха едновременно, а: "Повече от какво?!"

Сещате ли се вече от какво? - Ще попитам. От Е3, разбира се! - Отговарям веднага, без да Ви чакам, щото може да мръкне. Че има ли друго събитие в геймърския свят, от което да си заслужава повече, да получите повече. Не мисля. Поради тази причина и този брой е посветен основно на Е3. За всички най-интересни заглавия, за които западните Ви Врътстници и колеги вече са добре информирани, сега ще се информирате накратко и Вие, но…

НО! С този брой Вие ще получите и много повече. Тук ще прочетете и за някои свръх-секретни проекти, известни само на тесен кръг от посветени. Вие, читателите на Gamers' Workshop ще сте първите в света, които ще научат подробности за най-строго охраняваните тайни на производители и девелъпъри. Един скъп на сърцата ни човек загуби живота си, а чистачката ни, девствеността си, след което и разсъдъка си, за да можете Вие да прочетете за това. Моля Ви, нека запазим минутка мълчание. Мир на праха му. Мир на духа й. Заедно с това ще направя и следното съобщение: Gamers' Workshop търси да назначи на щат срещу мижаво заплащане, лица на следните длъжности:

*1. **Агент 00** (С опит в подривната дейност, Високите технологии, шпионажа, отвличането на главни и прочие редактори и страньори на конкурентни издания, саботажи, мимикрия, инфилтриране на подставени лица, изтръгване на истината посредством набиване на кибритени клечки под ноктите и прочие паметоосвежаващи процедури… Любимо хоби - отглеждане на хамелеони)*

*2. **Чистачка** (С опит в летенето с метла или пък прахосмукачка, ако си пада по съвременните методи, около 20 годишна, червенокоса/русокоса със зелени очи, 170 см. 92/60/90, със свободни разбирания и отдадена на…хм, работата, препоръчителни са завършени курсове по тайландски масаж. Любимо хоби - овладяване тайните на Кама Сутра)*

Желателно е да са тренирали екстремни спортове и да не се поддават на паника и стрес. Последното особено важи за чистачката. Който е влизал в редакцията ни ще ме разбере.

Сега като приключихме със съобщенията да продължим с броя. Както казах той е посветен основно на Е3. Няма ги писмата, софтуера и разказа с неочакван край. От следващия брой ще възстановим тези рубрики с пълна сила. Може би отново ще получим упреци за малкото ревюта на игри, които сме поместили, но мисля, че този път си заслужаваше. Тази синтезирана информация ще е много по-полезна за Вас от няколкото ревюта на посредствени игри, които можехме да Ви дадем.

Обещавам Ви в следващия брой да се реванширамe напълно. Вие отново ще видите GW такъв какъвто е изглеждал в най-силните си броеве и какъвто сте свикнали и искате той да изглежда. Изчерпателни и многобройни статии за страхотни игри. Ще Ви представим такива заглавия като MDK 2, Metal Fatigue, Ground Control, The Longest Journey и много други, които предстоят да излязат в близките дни. Готвим Ви и една мъъъъъничка изненадка, която ще освежи още повече GW в бъдеще и едновременно с това ще Ви подшушва разни любопитни нещица извън света на игрите.

И преди да се разделим с Вас на тази страничка, искам да насоча вниманието Ви към ежеседмичния ни e-zine GW Express. Неговите досегашни десет издания можете да намерите на диска и да прецените бихте ли искали да получавате ежеседмично подобна информация от света на игрите и компютърните технологии, както и авторските статии на нашите, може би бъдещи сътрудници и добри приятели. GWE може отлично да запълни дните между броевете на книжното издание. Не се колебайте абонамента е напълно безплатен и неангажиращ.

До седмица-две ще пуснем и обновения ни сайт - олекотен, много по-удобен и редовно ъпдейтван.

Посетете го след 15-на дни и ще се убедите сами.

Това е всичко от мен, приятели. Благодарим Ви за писмата, с които ни отрупаха. На някои от тях и на бъдещите такива ще отговорим в следващия брой. А Вие не спирайте да пишете.

Адиос диуз, досвидание мучачос, да живее Интернационала…

Ще се прочетем отново следващия месец около 15-20 число.

Freeman

СПИСАНИЕ GAMERS' WORKSHOP &

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ „МАТРИЦАТА“

ОРГАНИЗИРАТ

НАЙ-ГОЛЕМИЯТ ГОЛЯМ ТУРНИР ПО

BROOD WAR

ОБЯВЯВАМЕ ЛОВНИЯ СЕЗОН ЗА ОТКРИТ!
НАБЕЛЕЖЕТЕ ЖЕРТВАТА И Я ИЗЧИСТЕТЕ ОТ КАРТАТА

КОГА?

НА 24. 06 (ЮНИ). 2000

КЪДЕ?

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ
“МАТРИЦАТА”
60 КОМПЮТЪРА
Celeron **500**, **128**MB RAM,
TNT 2 ULTRA, **19”** CTX

КАК?

- ТУРНИРЪТ Е ЗА ОТБОРИ ОТ ДВАМА ДУШИ.
- ОТБОРИТЕ СА РАЗДЕЛЕНИ В ГРУПИ ПО 4
- ПЪРВИ КРЪГ СЕ ИГРАЕ ПО СИСТЕМАТА "ВСЕКИ СРЕЩУ ВСЕКИ"
- КЛАСИРАТ СЕ ПЪРВИТЕ ДВА ОТБОРА ОТ ВСЯКА ГРУПА
- КЛАСИРАЛИТЕ СЕ ОТБОРИ, СЛЕД ТЕГЛЕНЕ НА ЖРЕБИЙ, ИГРАЯТ СЛЕДВАЩИТЕ СИ СРЕЩИ НА ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ.
- ЧЕТВЪРТ ФИНАЛИТЕ, ПОЛУФИНАЛИТЕ И ФИНАЛИТЕ СЕ ИГРАЯТ ДО 2 ПОБЕДИ
- ВРЕМЕТРАЕНЕ НА ВСЯКА СРЕЩА ДО 30 МИНУТИ. АКО ДО ТОВА ВРЕМЕ НЕ СЕ ИЗЛЪЧИ ПОБЕДИТЕЛ, КЛАСИРА СЕ ОТБОРА С ПО-ГОЛЯМ БРОЙ ТОЧКИ.
- ЩЕ БЪДЕ РАЗРЕШЕНО ДА СЕ ИГРАЕ RANDOM.
- КАРТИТЕ СЕ ОПРЕДЕЛЯТ ОТ ОРГАНИЗАТОРИТЕ И НЕ ТЪРПЯТ ОБСЪЖДАНЕ.
- В ЗАЛАТА ПРИСЪСТВАТ САМО ОТБОРИТЕ, КОИТО ИГРАЯТ В МОМЕНТА И ТЕЗИ, ЧИИТО СРЕЩИ ПРЕДСТОЯТ НЕПОСРЕДСТВЕНО СЛЕД ТОВА. ПРИ НЕСПАЗВАНЕ НА ТОВА ПРАВИЛО СЛЕДВА ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ. ИЗКЛЮЧЕНИЯ СЕ ПРАВЯТ САМО СЛЕД РАЗРЕШЕНИЕ НА ОРГАНИЗАТОРИТЕ.

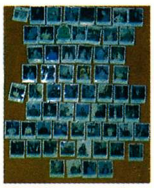
КОЛКО?

ТАКСА ЗА УЧАСТИЕ: **10** ЛЕВА ЗА ОТБОР (ПО 5 ЛЕВА НА ЧОВЕК).
ЗА ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ И ЗАПИСВАНЕ НА ОТБОРИТЕ ОТ ПРОВИНЦИЯТА, ТЕЛ: 980 68 29 / 980 72 45
СОФИЙСКИТЕ ОТБОРИ СЕ ЗАПИСВАТ В РЕДАКЦИЯТА НА СПИСАНИЕ GAMERS' WORKSHOP НА АДРЕС: ГУРКО N 34 ВХ. 2 ЕТ. 2

ВНИМАНИЕ!!! ЗАПИСВАНИЯ СЕ ПРИЕМАТ ДО **22**. 06 (ЮНИ).
ПРОПУСНАЛИТЕ ТОЗИ СРОК НЕ МОГАТ ДА ВЗЕМАТ УЧАСТИЕ В ТУРНИРА.

НОВИНИ

ТЪЖЕН ПОМЕН



В края на май Looking Glass, създател на проекти като Thief и Ultima Underworld, прекрати своя земен път. Отиде си една голяма компанията, чиято единствена цел бе да достави удоволствие на своите почитатели. Светът никога повече няма да е същият... Поклон пред светлата ти памет!

От опечалените

Има нещо гнило в id

На втори юни (петък) тази година John Carmack от id Software отприщи бента на най-голямата сензация за тази година! По правилната дума в случая е сензации - първата е разркритието за новата игра на id, а втората е за работната атмосфера във фирмата.

Следващото заглавие на id Software ще бъде продължение на Doom - нещо за което хиляди геймъри мечтаеха от години насам. Това обаче е добрата новина. Лошата е, че (според злите езици, а и самият Carmack) това решение е било платено скъпо и прескъпо. Ето и подробностите.

След приключването на работата по Quake 3, Carmack и компания се замислят над следващия си проект. От доста време се обсъждала идеята за продължение на Doom-а, и се оказало че всички били доста ентусиазирани. Всички, освен двама - Adrian Carmack (брат на John) и Kevin Cloud, които общо държат над 50% от собствеността в id Software. Обсъждането на следващия проект стигнали дотам, че накрая John и останалата част от id дали ултиматум на Adrian и Kevin - или правим Doom или ни уволнявате всички!!!!! Както се досещате, Adrian и Kevin не са имали кой знае какъв избор и се съгласяват, но за "отмъщение" уволняват Paul Steed - човекът създал всички модели в Quake 3 и според много хора най-добрия аниматор и моделист в бранша.

Засега няма много подробности около тази история, но щом разберем повече ще ви информираме.

Знаете ли коя е най-даунлоадваната игра от www.3dfiles.com? Бетатеста на Diablo 2. След това се нарежда Carmageddon 2000, Ground Control и ... Speed Delight. Speed Delight е последния проект на Йордан Тузсузов (известен като IMordredI). Повече за този безспорен талант можете да научите от сайта му http://mordred.8m.com или от интервюто му, публикувано в брой 16 на GW. Игричката е рали-състезание, в което вие се надбягвате с часовника, по произволно генерирана писта. Играта ще намерите на диска към списанието, а ние пожелаваме на Йордан още по-големи успехи. Все пак има цели три заглавия пред него!

След като конкурсът за игрови карти за Age Of Kings на Microsoft и Ensemble приключи, двете фирми обявиха и победителя, чиято карта ще бъде включена в четвъртата, сборна кампания в expansion-а The Conquerors, който феновете очакват през септември. Победителят е немецът Андреас Марсидер, чийто сценарий "Anno 782 Sachsenaufstand" му донесе - изненадващо - само цял куп сувенири, името му в списъка със създателите и копие от луксозното издание на AOK: The Conquerors, когато то излезе.

В случай, че сте пропуснали конкурса, определено не би трябвало да съжалявате. Microsoft този път мина метър!

Интересни неща стават на американската фондова борса! Interplay има опасност да изчезне от списъците на Nasdaq и по този начин акциите на компанията да не могат да се търгуват на фондовия пазар. Причината за този куриоз е решението на борсата, че Interplay не отговаря на новите критерии, които се очаква да влязат в скоро в сила и да наложат определени ограничения на търговията с акции. Самите Interplay в момента се потят сериозно. Подадената от компанията молба за преразглеждане на решението ще бъде изслушана на 2 юни, а дотогава - фенове, стискайте палци!

Според материали на японската преса, споразумението за сътрудничество между гигант сред конзолите Sega и гиганта сред софтуера Microsoft е било прекратено поради противоречиви интереси на двете компании. Според наблюдатели, решението е било провокирано от настъпването на всяка компания в полето на действие на другата - Sega има амбиции да се концентрира върху Internet-базираните игрови заглавия, докато Microsoft сериозно напада обетованата земя на конзолите със своя X-Box.

Цензурата не спи, тя просто изчаква. И ако след забраната на half-Life в Сингапур да няма големи събития на фронта между моралисти и производители, то сега в Америка се надига силен вой срещу насилието на компютърния екран. Мнозина сенатори и Главния Прокурор на Илинойс Джим Райън настояват едни от най-големите вериги за продажба на компютърни игри да преустановят продажбата на кървави заглавия на деца. Сред тях са търговски компании като Target, Best Buy, K-mart и Wal-mart и засяга всички игри, класифицирани като "M" (Mature = За Възрастни) според индустриалния класификатор ESRB. Макар все още да няма сериозни решения в тази насока, част от компаниите скриха игрите от щандовете си, като така ги направиха недостъпни за лица под 17 години.

Според компаниите, скърцащо със зъби пред прогнозирания спад в продажбите, тежестта на решението дали децата могат да закупуват любимата им игра, изпълнена с жестокост, лежи изцяло на раменете на родителите.

Независимо от очевадния провал на суперрекламирания хит Daikatana, Eidos и ION Storm не се отказват. От фирмата-разпространител достигна новината, че един достоен претендент за мяста в класациите напуска офисите на Джон Ромеро в края на месеца - и това е Deus Ex!

Смес между екшън, приключение и ролева игра, подправена с прекрасна графика, базирана на Unreal платформа, която има много по-голям шанс от напъна в Daikatana, Deus Ex притежава завладяваща атмосфера на киберпънк и фентъзи, която създателите сравняват с тези на Bladerunner и Final Fantasy - месец остана, че да се убедим във възможността на това очаквано близо 2 години отроче. По думите на Брайън Кемп, говорител на ION Storm, играта вече е приключила с бета теста и е предадена за последни доизкусурявания на QA екипа на разработчиците. Според него, основната задача на програмистите е да доизгладят изкуствения интелект, който, според големите обещания, ще е феноменален.

Щом дори и Eidos се наемат да гарантират официалната дата, значи нещата са или в краен стадий или ни очаква нов изтърсак. Да се надяваме да е първото.

Сериозни промени разтърсиха основите на японския гигант Sony Pictures Entertainment. След дълги дебати фирмата най-сетне се реши да инвестира солидно в изграждането на свой собствен отдел за разработка на он-лайн игри и изненадващо обяви, че закупува създателите на EverQuest Verant Interactive. Фирмата от Сан Диего, известна най-вече с успешната вселена на Sony, е създател и на много други ролеви вселени като Souvereign, Star Wars Universe и очакваната догодина EverQuest 2. Като се има в предвид големия успех на Verant по отношение на EverQuest (над половин милион потребители от цял свят заплатиха с готовност цената от 50 долара за самата игра и месечна такса от 10 долара), сумата с която Sony придобиват този тлъст залък от пазара за он-лайн развлечение определено не е малка, макар и двете фирми да не разгласиха условията на покупката.

Същевременно се появиха съмнения, че цената е прекалено висока. Този възглед бе подкрепен на идния ден, когато SOE обяви, че закрива своя отдел за разработка на софтуер в Лос Анджелес и над 50 професионалисти в бранша ще трябва да си търсят нови места. Този отдел, който бе създаден през 1997-ма година за разработка на първите он-лайн заглавия на фирмата, явно вече не е актуален, прогнозират наблюдатели. С Verant сред своите карти, Sony се сдобиха с лисен играч в отбора на висока цена. Дали ще заслужат обаче вниманието, които им бе отделено, разработчиците от Verant тепърва ще доказват на ECTS 2000, където ще бъдат показани кадри от EverQuest 2.

Игровите автомати се завръщат на компютърния екран, не вече не тъй жадни за монети. Hass Tech Interactive обявиха разработката на римейк на класическата аркада Galaxian. В този космически "шутър" ще имате възможността да из

бирате каузата, която да защитавате - тази на Междузвездната Федерация, на терористите или самите Галаксианци. Играта ще поддържа сериони възможности за забавление он-лайн по Интернет, както и солидна графична платформа, предлагаща времеви ефекти, реалистичен звук и текстури както и множество изгледи за камерата. В крайна сметка какво ще се получи? Това ще разберем скоро след появата на демото, а дотогава - хвърлете един поглед на официалния сайт.

http://htie.virtualave.net/galaxian/index.htm

Flow.Com изстреля в киберпространството безплатна рекламна игрица, в която можете да изпробвате своите възможности като сноубордист. Разнообразни писти, красиви планински изгледи, сериозна графика и рекламен замисъл - трябва да събирате точки, наречени "Flows", които да удължават времето ви, прекарано в спускане по стръмните покрити със сняг писти, както и да изпълнявате сложни каскади - ето това е Flow!

Нищо особено, но ако искате да се насладите на гледката на малко сняг през горещите летни следобеди, пробвайте тук:

http://www.flow.com/flowgame/setup.exe

За вярване или не, но има хора в Blizzard които не са доволни от успеха на фирмата. Стиг Хедлънг, дизайнер, чието име стои не само зад игрите Diablo I и II, но и хита на Sega Sonic the Hedgehog. Явно личните амбиции и нереализираните идеи са надделели над колективния дух и Stig създава своя фирма за разработка на игри Full-On Amusement Company. По подобие на Джон Ромеро и Стиг заявява след оставката си "Ще покажа на хората неща, които не са виждали досега". Дано да е прав!

Иначе Хедлънг не си тръгва сам. Следват го Натали Фей, 15-годишен ветеран в разработката на игрови софтуер, и Боб Стийл, специалист по 3D анимация и моделиране. Фирмата му вече наброява шестима професионалисти, напуснали съответно гиганти като Virgin, Sega, Sony, Blizzard, ElectronicArts и Maxis. Все още нищо не се знае какво тази "великолепна шесторка" ще натвори, но пък засега е известно, че ще е 3D и ще използва платформата LithTech 2.0. Нищо чудно, щом още отсега се носят слухове и за Diablo 3D...

Явно минимализмът от Re-Volt на Acclaim се е понравил на мнозина, защото Paradox Entertainment и Octagon Entertainment обявиха, че разбработват игра по лиценз на Airfix, серия от миниатюрни самолетчета, с заглавието Airfix Dogfighter. В този 3D екшън, изпълнен с малки хвъркати самолетчета, намиращи се в огромни затворени пространства (детски стаи, басейни и задни дворове например) ще трябва да се преборите със своите хвъркати противници, преди те да сторят същото с вас. Самите самолетчета ще бъдат истинки модели на Airfix, като се започне от P-51 Mustang и се премине през най-различни авиационни модели от Втората световна война.

Играта ще поддържа мрежа за 16 играча по LAN и се очаква да се появи по магазините през есента.

Изненадващо Ripcord Games обяви, че сменя разработчика за играта Fading Suns: Noble Armada. Играта, която дълго бе обявявана на спряна, после бе съживена с всички сили явно се е оказала трудна хапка за разработчиците от Holistic Design, за да се стигне до това решение. По думите на Джон Птерсън от Ripcord: "Ние дължим на нашите дилъри и фенове най-доброто качество в точно определени срокове". И наистина е така, независимо че сроковете доста се променят в последно време. Играта, която отдавна трябваше да види бял свят, трябваше да бъде космическа симулация на гигантски кораб, с иновативна графична платформа и елементи на тактически битки и дипломация. Развиваща се във Вселената от серията Fading Suns на Holistic, сега тази игра си търси "майстора" при някой друг майстор на игри. Ripcord със сигурност вече имат набелязан такъв, за да изритат старите разработчици, но все още посоченият за продължител на играта се пази в тайна.

Вярвайте ако искате! Take 2 Games обяви, че на 1-ви Май закупува световноизвестния екип от разработчици Gathering Of Developers!!! Сделката бе потвърдена и от двете страни, с което двете компании ще обединят усилия в разработката на висококачествени игрови заглавия за PC и конзоли от ново поколение. Сумата не е известна, но за последния месец Take 2 са инвестирали в GoD над 25 милиона долара. GoD, като съвкупност и като отделни разработчици, ще запази автономността си при създаването на нови заглавия.

За съжаление това затваря една страница от историята на Gathering Of Developers. От създаването си, това обединение привличаше независими, малки разработчици с надеждата заедно да оцелеят в битката с големите разпространители. За съжаление обаче, реалността се оказа друга, GoD се справяше отлично с възможностите си, но не й достигаше капитал за да продължи да се развива. Резкия завой в развитието на обединението единствено доказа, че независими разработчици няма. Или поне не за дълго

След инвазията на множество игри, залагащи на кражбата като основно средство за препитание на основния персонаж, и Interplay обяви подобно заглавие. Играта се нарича Heist, създадена е от англичаните от Crimson и разкрива свят на крадци, управлявани от играча, и всякакви бюстители на реда, управлявани от компютъра. Действието обаче не се развива в някое мрачно бъдеще или фантастично минало, а в днешни дни - направлявайки действията на няколко умели в "събирането на ценни предмети" експерти, ще трябва да отнесете не малко капитал от престижни американски институции, включително и Държавния Трезор. Естествено такива действия не могат да не останат незабелязани от всякакви противни особи, от обикновени полицаи до облечени в черно агенти на ФБР. Както и от играчите, за които подобно потапяне в "тъмната страна" на съвременния живот, но на доста по извисено ниво, ще предложи дори шанса да се появят в списъка на федералното бюро за Най Търсени Крадци. Играта, която няма да бъде от най-търсените, но ще има своя собствена атмосфера и немалко фенове, ще се появи към края на годината и обещава красива графика и наистина комплексен ИИ, който се адаптира към действията на вашите бандюги.

Помните ли времената без "бонус пакети" и "редактори на нива"? Тогава игрите се изиграваха и захвърляха, но днес, когато разработчици и издатели се борят за запазването на жизнеността на своите продукти, а конкуренцията е изострена до крайност, вече се случват немислими преди години неща. Като например Sierra да издадат нова безплатна кампания за Homeworld в обем от 300 мегабайта!!! Според изказвания на Sierra новото издание, наречено Homeworld: Turanic Raider Planetoid ще се разпространява безплатно на компакт диск срещу минимална такса за доставка и ще включва първите 4 мисии от оригиналната игра, всички тренировъчни мисии и новата кампания носеща името на самата игра. Изданието ще включва и демо на Homeworld: Cataclysm което се очаква скоро да види бял свят като отделен продукт от серията.

На 17-ти май Microsoft обяви поддръжката на технология 'Fast Boot' в своята операционна систем Windows ME, както и от страна на водещи партьори - производители на хардуер. Новината, криеща се зад това наименование, е драстичното намаляване на зареждането на Windows - от Microsoft обещават да разделят registry-то на отделни файлове, да елиминират поддръжката на DOS с премахване на класическите autoexec.bat и config.sys и с оптимизирането на новия хардуер, който ще поддържа "Fast Boot" да се постигне скорост на зареждане под 30 секунди!

Това наистина е радостна новина за тези, които им е писнало Windows да зарежда като слънчасал охлюв, но не може да се пренебрегне факта, че в името на няколко секунди DOS се заличава от лицето на света. А и ще видим кой кого - Windows ME DOS-а, или...

За повече информация:
http://www.microsoft.com/hwdev/newpc/fastboot.htm

Ако има малко причини да се наречете български геймър, то една от тях е тази, че не сте се подлъгали да си купите Voodoo5 5500 AGP. Независими експерти откриха че картата води до грешки в изчисляването на скоростта на изображението при малки разделителни способности и 3dfx са на нокти. Докато изследователите на компанията все още спорят дали това е бъг или "недокументирана функция" ескалацията на интереса към новата видеокарта на компанията е сериозно заплашена от изявленията в пресата. От 3dfx отказаха коментар и на въпроса на PC Data дали ще заменят всички продадени количества с изправни копия говорителите отклониха въпроса с помръкнали физиономии. Ден по-късно фирмата си "изми ръцете" в дистрибуторите, на които тя предлага продукцията си с възможност за отказ между една и две седмици. Сега предстои истинското нажежаване на обстановката, а в битката между потребителите и 3dfx полза могат да изкара единствено конкуренцията. nVidia увеличи разходите си за реклама и продажбите на GeForce 2 нараснаха осезаемо за няколко дни

3dfx закупи фирмата Gigapixel наскоро пръкнал се технологичен разработчик в областта на паралелното смятане на сцени и оптимизиран достъп до памет;

nVidia стана официалния доставчик на графичните подсистеми не на кой да е, а на SiliconGraphics - водеща фирма за графични работни станции. Чипът GeForce 2 GTS Quadro ще се инсталира на трите нови модела на SGI под Linux.

Така или иначе засегнахме професионал-ната сфера - 3Dlabs след скорошното закупуване на Oxygen сега закупи и другия си конкурент, произвеждащ до момента платките от серията WildCat за INTERGRAPH, така 3Dlabs се озовава в леко монополна позиция на пазара за професионални ускорители

Intel представи новото си отроче за масовия пазар - Pentium III процесор на 933 Mhz. За разлика от професионалните гигахерцови процесори, чиято премиера бе последвана от неприятен за потребителите дефицит, който на свой ред вдигна цените още повече, новият PIII ще е на разположение до месеци в количества, достатъчни не само за задоволяването на нуждите на големи бизнес-партньори като Compaq и Dell, но и за продажба на дребно от дилъри и риселъри из целия свят. Този процесор включва миналогодишния хит на Intel - Advanced Transfer Cache - технология позволяваща кешът от второ ниво да се използва при пълната скорост на процесора. С това потежките приложения ще получат допълнителен тласък и отсега в ATC Intel виждат силен коз спрямо инвазията от страна на AMD.

ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

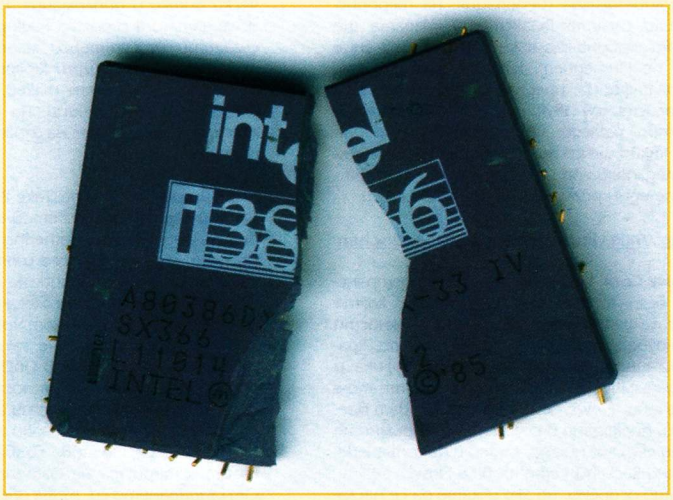
Здравейте,

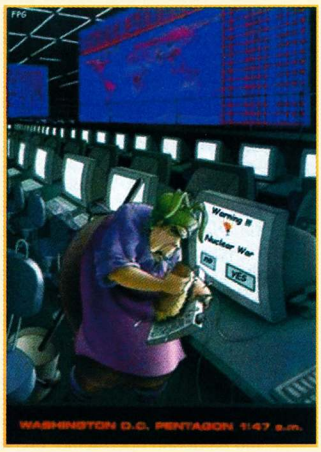
Както се видя от вашите писма, предишната загадка ви е затруднила, но не чак толкова. Честно казано очаквахме по-малко правилни отговори, но вие приятно ни изненадахме. Особено след като някой бе забравил да напише, за каква награда напрягате мозъчни клетки. Този път няма да направим този пропуск. Стига толкова съм писал глупости, нека първо ви обясня загадката от предишния брой:
Както някои от вас се досетиха, една крушка не само може да бъде включена и изключена, а и топла и студена. В това се състои и решението на загадката. Включваме една лампа, чакаме 10 минути, след което я изключваме. Щракаме втори ключ и влизаме. В стаята ще има една включена, една изгасена и една топла крушка.
А сега се пригответе за цели две загадки. Ето и условията им:
1. Известно е, че можем да сложим четири топчета така, че всяко едно от тях да допира останалите три. Същото важи и за пет монети. Как да сложим шест цигари така, че всяка една от тях да допира останалите пет? Ако успеете да решите задачата със седем цигари няма да е нужно да решавате втората главобльсканица. /Цигарите представляват цилиндър, като диаметъра на основата трябва да е поне два пъти по-малък от височината му. Други ограничения във формата нямате/
2. Малкият Иванчо отскочил на гости при един негов познат - г-н Матеев. Навън се чувало детски глъч и Иванчо попитал събеседника си (който за всеобщо нещастие се оказал професор по математика) дали всички деца, които играят навън са негови. "Опазил ме Господ" придобил уплашен вид Матеев. Навън играят освен децата ми и тези на още три семейства. Макар че моите са най-много, след това са тези на семейство Тал, след тях тези на Алехин, а най-малко деца има Титов" "А колко деца са навън?" поинтересувал се Иванчо. "Ами броят им е по-малък от 18, а ако умножиш броят на децата на всяка отделна фамилия, ще получиш номера на апартамента ми". Иванчо се замислил, извадил лист хартия и започнал да смята. След известно време казал:"Г-н Матеев, ще ми трябват още някои данни. Семейство Титов повече от едно дете ли има?". Професорът му отговорил и след малко Иванчо му казал точния брой на децата и тяхното "разпределение" по фамилии. Същото искаме и от вас, само че ще се наложи да решите задачата, само с данните, които имате и условието на задачата.
Наградата е оригинално копие на Ground Control - изключително интересна стратегия в реално време, за която ще намерите подробен преглед в следващия ни брой. За да участвате в тегленето на наградите изпратете решението на първата задача със 7 цигари или това на първа и втора задача. Приятно главобльскане! :)

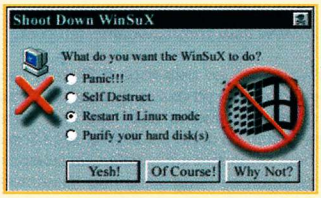
Втора Изтезателна Дивизия

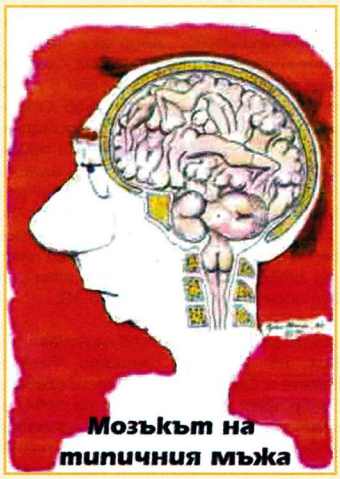
Пращайте отговорите си на адрес:
София 1000, ул. "Гурко" 34, Вх.2,ет.2
за редакцията на сп. Gamers' WorkShop
или на електронна поща:
workshop@mail.netbg.com

Крайно време е да обявим и наградата за миналия брой - това е супер, мега, хипер, ултра, гига културна, зашеметяващо изпепеляваща, генерираща неконтролируема завист сред останалите **ФЛАНЕЛКА** на Gamers' Workshop (а вие какво очаквахте Ferrari?). Такава ще получат и нашите абонати. Щастливецът, който вече няма да може да ходи спокойно по улиците, ако носи този шедьовър се казва:
Панайот Коларов от Варна









След като установихте пригодността си на оцеляване в света на компютърните игри (Тест А1), продължаваме със серията А1 - Доколко можете да различите истинския от игралния свят. Той ще ви помогне да осъзнаете някои твърде очевидни за останалите факти и ще улесни интегрирането в обществото ви. Естествено винаги съществува един физико-психологически феномен, при който ситуацията вместо да се подобри се влошава и бълнуванията се задълбочават. Но това е риск, който всички трябва да поемем в името на (народа? - бел Ред) общото благо. Стига толкова увъртания, да се заемаме с работа:

1. Къде се намирате, докато четете този тест

А) Тъмнината на подземието от обгръща отвсякъде. На около 2 метра от мен мъждука факла. Доста е тъмно, мамка му и едвам чета с този дребен шрифт, който сте го сложили

Б) Момент да си сваля слънчевите очила. Ами точно пред басейна, излегнал се удобно на шезлонга, а около мен щъкат разни познати и си говорят

В) В стаята си, къде другаде?

Г) Вятърът си играе с косите ми, а смъртта е навсякъде около мен. В момента съм се скрил зад една колона и се надявам да не ме открият тук, че иначе лошо ми се пише.

Д) Нито едно от горните

2. Как изглежда вашия лекар?

А) Ами Пепин е много приятен човек. Белокос, с дълга бяла роба. Но ти би трябвало да го познаваш. Или си от лошите? Обещали са ми да го сменят с жена, но това чак след около месец.

Б) Знаеш ли, задаваш ми интересен въпрос. Честно казано не си спомням да съм ходил при такъв човек.

В) И да ти кажа, няма да ми повярваш. Във всеки случай работи в поликлиниката.

Г) Ами правоъгълен и на него има нарисуван червен кръст. Познавам и други лекари, но те са по-малко ефективни.

Д) Няма да кажа

3. Ваш приятел е попаднал в непривична за него ситуация. Има опасност за живота му. Вие сте наблизо. Какво правите?

А) Спускам се върху неприятелите със смразяващ кръвта боен вик. След това брадвите ми ще покажат на врага, какво могат. Ако се случи така, че приятелят ми загине, ще го чакам да дойде и ще пазя предметите му.

Б) А, за пожар ли става дума - ами ще викна пожарната, то и без друго няма какво друго да се прави. Естествено ще се опитам да го изкарам от стаята, ама по принцип малко трудно намираме пътя.

В) Много неясни въпроси задаваш. Уточни се де.

Г) Зависи на колко кръв съм и кой стои срещу него. Във всеки случай ще пробвам да помогна, но както казах ако не съм добре екипиран още една смърт няма да помогне с нищо.

Д) Нито едно от горните

4. Кога за последен път сте яли пица?

А) Пица, пица, пица. А, птица искаш да кажеш. Ами не си спомням да съм ял подобно нещо. Мяркам разни пернати из града, но не ми е позволено да ги убивам.

Б) Преди около месец. Бяха ми откраднали хладилника и се наложи да си поръчам пица по телефона. Не само, че не беше хубава, но и завъди разни мушици и на следващия ден трябваше да я изхвърля.

В) Миналия петък с приятели.

Г) Интересно, като се замисля не си спомням да съм ял нещо някога

Д) Не си спомням

5. Знаете ли какво значи "авалирам"

А) Със сигурност това е някакъв нов уникален артефакт. Ако го имаш и не го дадеш веднага, ще ти откъсна ръчичките.

Б) Човече, аз съм телевизионен водещ, не ми трябва да знам такива неща. Ако искаш, ще питам някой от познатите си.

В) Условно кредитно задължение, при което банката става поръчител по полица, по която платецът е неин клиент, който от своя страна гарантира изплащането ѝ - главницата и дължимата лихва в деня на падежа.

Г) Предполагам някой от чийт кодовете, дето някои ползват от време на време. Аз съм хардкор играч, не ме занимавай с глупости

Д) Не знам

6. Вашият девиз

А) "По-добре да хванеш Diablo за рогата, отколкото тигъра за опашката "

Б) "Рано пиле, рано пее"

В) "Аз нямам комплекси"

Г) "Първо стреляй, после питай"

Д) Нито един от горните

7. Какъв е вашият любим предмет

А) Helm of heavenly enlightenment, опс май се обърках - Kings' Sword of Haste и Ring of the Zodiac

Б) Телевизорът видеостена, който си купих преди две седмици

В) Компютърът

Г) Моята базука

Д) Нито един от горните

И така теста се състои от 7 въпроса и четири възможности. Напълно е възможно да нямате повече от два отговора от А), Б), В) и Г). При подобен случай, следните психологически профили не се отнасят до вас. Вие попадате в така наречената "Зона на Здрача". Предполагам, че и вие самите сте толкова обърканы, колкото сме и ние. Съжаляваме, не можем да направим нищо за вас. А сега да видим отговорите:

Преобладават отговори А

Сигурни сме, че знаете всички гадини в Diablo и дори си ги наричате с галени имена. Освен това сте наясно с около 90% от предметите в тази игра. Подземията, макар и произволно генерирани, са като ваш роден дом. Сигурно и в момента си мислите, че сте в едно от тях. Чувате ли този странен шум от ляво. Може би идват за вас. Или за мен? Нееееееее. Няма нищо страшно. Шегичка :). Знаете ли, може би ако излезете от вкъщи без ножа си и странния пръстен, който твърдите, че ви прави по-силен, нищо няма да се промени. И спрете да си разхвърляте парите на кучинки из къщата!

Преобладават отговори Б

Е да, и други хора играят The Sims, но все пак не сте ли прекалили с вманиачаването? Басейни, огромни телевизори, пици по домовете .... човече, та ти живееш в България. Тук такива екстри няма. Или поне не съществуват, ако работите в телевизията и си изкарвате хляба от това. Ехо, събудете се. И не си мислете, че докато сте на работа е все тая какво правите. Вероятността да ви уволнят никак не е малко. Това че имате 6 семейни приятели, надали ще ви стигне за повишение. Е, зависи от познатите, естествено :)

Преобладават отговори В

Ако това беше хороскоп, щях да започна да ви говоря за земните знаци и зодии, за хора стъпили здраво на земята и прочие глупости. Тъй като това е Gamers' Workshop, а не вестник "Жълт Труд", ще ви кажа че при вас вероятността да се вживеете в една компютърна игра и да изпитате истинска трънка от играненето ѝ е равна на нула.

Преобладават отговори Г

Грабвайте рейлгъна и напред към най-близката претъпкана с народ спирка (препоръчвам ви спирка на автобус 280). Да живота е борба, да трябва да се биеш за да оцелееш. Но все пак не всичко е The Edge, Money15 и ZTN. Може би не сте забелязали, но тук, в реалния живот хората обикновено ги арестуват, ако си носят любимата базука в раницата. Говори се, че в реалния свят останалите хора почват да се притесняват. Дори и да не ги разбирате, опитайте се да оставяте арсенала си единствено на монитора. Навън няма да ви трябва.

Преобладават отговори Д

Май не сте възхитени от този тест. Може би го смятате за прекалено тъп. Вероятно сте прави. За самите себе си. Интересно е, защо само сте си направили труда да го прочете до край?

E3 2000

Предполагам някои от вас са гледали руския филм "Кавказка пленница" с невероятния Юри Никулин. Та там един от героите вдигна следния тост "Имам желание да си купя кола, но нямам възможност. Имам възможност да си купя коза, но нямам желание. Да пием за това нашите желания да се покриват с нашите възможности." Много хубав тост и много актуален. Решихме ние, като видни окултни личности, да провокираме съдбата, и вдигнахме тоста няколко пъти. За съжаление г-жа Съдбата не ни се усмихна, и тъй като така и така бяхме започнали, продължихме да го вдигаме (тоста). Май се отклоних от основната тема. Идеята за тоста беше следната: г-жа Съдбата да ни се удостои с вниманието си и да дойдат отнякъде излишни пари, за да можем да стигнем да Щатите и да посетим E3-то. Както вече разбрахте от по-горните редове единствения резултат от нашите опити беше гадно главоболие и лош дъх. Както и да е, решихме че щом Мохамед не може да отиде при планината, то съвсем в реда на нещата е планината да дойде при него. След дълги разправии тя дойде. Благодарение на Интернета, Вафлите "Мура", кафе "Нова Бразилия" (двойно късо ако обичате), MP3 формата и зверската упоритост на мен и колегите ми, след доста безсънни нощи успяхме да съберем всичко по-интересно от изложението. Сега ще споделя с вас моите впечатления от E3-то, такива, каквито биха били ако бях заминал.

Ах тези конзоли

За разлика от миналогодишното изложение, тази година E3-то беше доминирано от конзолите. Колкото и да ми е мъчно, не мога да не призная този факт. Причините за това са много - Dreamcast-а на Sega, Playstation2 на Sony, мистериозния Xbox на Microsoft, още по-мистериозния Dolphin на Nintendo. Макар че Playstation 2 на Sony беше гвоздея на шоуто според повечето посетители и журналисти, Dreamcast-а на Sega беше актуалния хит. Докато пичовете от Sony обясняваха и демонстрираха колко велика ЩЕ бъде тяхната конзола и колко много игри ЩЕ има за нея (към 2001-ва година), то пичовете от Sega демонстрираха на живо какво може тяхната "играчка", както и показаха вълната от заглавия, които в бизките месеци ще излязат на пазара. Докато изложбената площ на Sony беше като корпоративен сивкав монолит, където игрите са попаднали едва ли не поради нечия грешка, то площта на Sega беше олицетворение на купона, веселбата и доброто настроение. Най-добрите заглавия на Sega бяха изложение за тестване, докато най-добрите заглавия на Sony бяха показани на запис. Толкова за съществуващите конзоли.

Сега ще хвърлим едно око и на несъществуващите (все още). Microsoft се радваха на доста голямо внимание на изложението с техния бъдещ хит Xbox. Макар и повече от година и половина да остава до излизането на тази машина, маркетинговата машина Гейтс вече се е задвижила. Това което стана ясно на изложението е, че Microsoft ще трябва да хвърли доста сили за да си изгради "геймърски"имидж сред потребителите. Както си му е редът в царството на Гейтс, ако не успеят да го създадат в близките няколко месеца, ще си го купят.

За разлика от останалите играчи на конзолния пазар, на пичовете от Nintendo въобще не им пукаше кой какво говори и какви сметки си прави. Нищо ново.

Ох това PC

Пак за разлика от миналогодишното изложение, при PC заглавията нямаше почти никакви изненади. Повечето от силните заглавия, показани на тазгодишното шоу, са вече ветерани с едно или дори две изложения зад гърба си. Някой от тези, които силно ни интересуваха не бяха показани. Голяма част от тези, които ще ни вълнуват през следващите няколко години бяха само на хартия. Не ме разбирайте неправилно - не че нямаше страхотни заглавия на E3-то, просто нямаше много нови страхотни заглавия. Но това нищо не означава, тъй като само след всин месец дългата суша от добри игри ще свърши с излизането на Diablo 2. А след него идат още ...

Три неща правят впечатление на PC фронта:

1. Броя на ролевите игри започва да става застрашителен. Докато само преди три години този жанр беше отписан от всички, то днес той е толкова популярен, колкото бяха First Person Shooter-ите преди две. Ходи ги разбери разработчиците.

2. Броя на качествените и оригинални заглавия се увеличава. Това може само да ни радва, тъй като се нагледахме на достатъчно простотия и безмозъчно копиране на чужди идеи.

3. Броя на боклуците също се увеличава. Не знам кой одобрява проектите на Hasbro и Simon&Schuster, но тия пичове правят прекалено много пари от недоразумнията, които произвеждат. Само погледнете класациите за последните месеци - "Барби незнам какво си", "Еди какъв си Hunter" ... Ебати простотията. Крайно време е Конституционния съд на Щатите да затвори подобни компании за "производство на нискокачествени продукти, водещо до силна деградация на и без това не особено умния американски потребител - жител на най-великата държава в света".

Възход и Падение

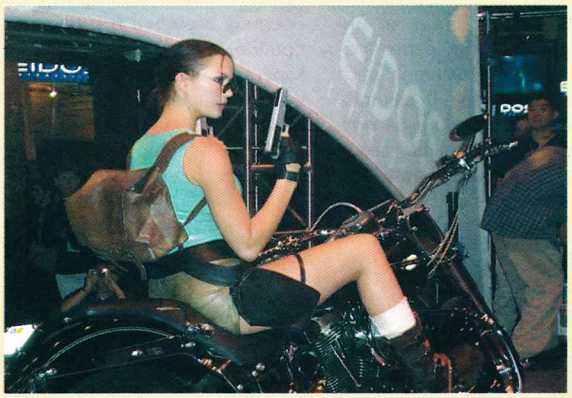
Всъщност не бях прав. Имаше изненади на това E3. За пръв път от три години насам Eidos не представиха нов Tomb Raider, колкото и невероятно да звучи това. За сметка на това представиха нов модел, който да популяризира Лара Крофт - сладичката Lucy Clarkson. Игра може и да няма, ама как'Лара е жива! Между другото от непотвърдени източници получихме информация че за Коледа се готви нов Tomb Raider, който щял да предизвика революция в жанра third-person. Като разберем нещо повече, и вие ще разберете.

Пичовете от 3D Realms направиха подобен на Eidos номер. Въпреки че не показаха нищо от многоочавания Duke Nukem Forever, маркетинговия отдел на фирмата беше

наел едно здраво момченце, което с небивал ентусиазъм показваше огромни мускули, тъмни очила, руса коса и внушаващ респект арсенал. Както можете да се досетите, около него пърхаха babes с оскъдно облекло (ако това въобще може да се нарече облекло).

Като споменах babes, трябва да отбележа и най-тревожната тенденция на шоуто. През последните години се забелязаха наченките на това, но тази година беше върхът. Ако не се казваше Electronic Entertainment Expo, тазгодишното E3 спокойно можеше да бъде сбъркано с мега купон на Penthouse или Playboy. Това което липсваше като качествени заглавия се запълваше с качествена плът. Не че има нещо лошо в това красиви полуголи жени да позират в полунеприлични пози. Лошото е че маркетинговите отдели на повечето компании се надяваха чрез тях да отвлекат вниманието на зяпачите от същността на изложението - игрите. За наше добро се надявам да не са успели.

Че компютърните игри са най-бързо развиващата се индустрия в света е факт. Но че ще привлекат толкова голямо внимание от страна на външни за нея величия аз лично не очаквах. Ice-T, Coolio, Gary Coleman, Jay Leno, Julie Strain, Micheal Jordan, Tracy Lords, Asia Carrera - това са само част от звездите на музиката, киното, шоубизнеса, спорта и порноиндустрията, които присъстваха на изложението - кои като зяпачи, кои като рекламиращи. Както се пееше в една песен "Money makes the world go around".



Хехе, а сега за издънката на шоуто. Сутринта на 12 май, петък, целият Convention Center, където се провеждаше изложението, остана без Интернет. Няма да ви обяснявам каква паника е била там, защото и аз не знам. Това което знам, е че цялото журналистическо братство е напуснало изложението, за да търси откъде да праща материалите.

Whisper

Остана само да ви покажем номинациите на тазгодишното E3 (наградите ще бъдат обявени на 12 юни).

Best of Show
Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)
Best Original Game
Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Sigma - PC (Relic/Microsoft)

Best Game, PC
Black & White (Lionhead Studios/EA)
Halo (Bungie Software)
Max Payne (Remedy/Gathering of Developers)
Neverwinter Nights (Bioware/Interplay)
Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Activision)
Warcraft III (Blizzard Entertainment)

Best Game, Console
Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Shenmue - Dreamcast (Sega)

Best Peripheral/Hardware, PC
Gravis Force Feedback Gamepad (Gravis)
Microsoft Sidewinder Game Voice (Microsoft)
Microsoft Strategic Commander (Microsoft)
nVidia GeForce2 (nVidia)
Voodoo 5 5500 (3dfx)

Best Peripheral/Hardware, Console
Dreamcast Maracas (Sega)
Dreamcast Mouse (Sega)
PlayStation 2 (Sony)
Sega Dreamcast (Sega)
Xbox (Microsoft)

Best Action Game
Halo - PC (Bungie Software)
Jet Grind Radio - Dreamcast (Sega)
Return to Castle Wolfenstein - PC (Gray Matter/Activision)
Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
Timesplitters - PlayStation 2 (Free Radical Design, Ltd./Eidos)

Best Action/Adventure Game
Alone in the Dark: The New Nightmare - PC version (Darkworks/Infogrames)
Conker's Bad Fur Day - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Dinosaur Planet - N64 (Rare Ltd/Nintendo)
Escape from Monkey Island - PC (LucasArts)
Onimusha Warlords - PlayStation 2 (Capcom)

Best Fighting Game
Dead or Alive 2 - PlayStation 2 version (Tecmo)
Marvel Vs. Capcom 2 - Dreamcast (Capcom)
Power Stone 2 - Dreamcast (Capcom)
Tekken Tag Tournament - PlayStation 2 (Namco)
Ultimate Fighting Championship - Dreamcast (Anchor/Crave)

Best RPG
Baldur's Gate 2 - PC (Bioware/Interplay)
Dungeon Siege - PC (Gas Powered Games/Microsoft)
Neverwinter Nights - PC (Bioware/Interplay)
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor - PC (SSI/Mattel)
Shenmue - Dreamcast (Sega)
Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)

Best Racing Game
F-355 Challenge - Dreamcast (Sega/Acclaim)
Gran Turismo 2000 - PlayStation 2 (Polyphony Digital/Sony)
Metropolis Street Racer - Dreamcast (Bizarre Creations/Sega)
Nascar Racing 4 - PC (Papyrus/Sierra Studios)
Need For Speed: Motor City - PC (EA)

Best Simulation Game
B-17 Flying Fortress II - PC (Wayward/Hasbro)
Combat Flight Simulator 2 (Microsoft)
Freelancer - PC (Digital Anvil/Microsoft)
MechWarrior 4 - PC (Microsoft)
Rowan's Battle of Britain (Rowan/Empire)

Best Sports Game
FIFA 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
Madden NFL 2001 - PlayStation 2 version (EA Sports)
NBA 2K1 - Dreamcast (Sega)
NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)
Tony Hawk's Pro Skater 2 - PlayStation (Neversoft/Activision)
World Series Baseball 2K1 - Dreamcast (Sega)

Best Strategy Game
Battle Realms - PC (Liquid Entertainment/Crave)
Black & White - PC (Lionhead Studios/EA)
Ground Control - PC (Massive Entertainment/Sierra Studios)
Sigma - PC (Relic/Microsoft)
Warcraft III - PC (Blizzard Entertainment)

Best Puzzle/Trivia/Parlor Game
Myst III: Exile - PC (Presto/Mattel)
Pokemon Puzzle League - N64 (Nintendo)
Samba de Amigo - Dreamcast (Sega)
Sonic Shuffle - Dreamcast (Sega)
Space Channel 5 - Dreamcast (Sega)

Best Online Multiplayer Game
Anarchy Online - PC (Funcom)
Neverwinter nights - PC (Bioware/Interplay)
NFL 2K1 - Dreamcast (Sega)
Quake 3 - Dreamcast (id/Sega)
Ultima Worlds Online: Origin - PC (Origin Systems/EA)

Производител: Blue Byte **Излиза:** края на 2000 год.

Settlers IV

Феновете на малките работливи човечета сигурно ще бъдат очаровани да разберат, че четвъртата част от играта се прави със страшна сила. Расите, с които ще можете да играете, ще бъдат 3 - Римляни, Викинги и Малайзийци. Голямата новост е наличието на четвърта такава, наречена The Dark Tribe, която ще бъде контролирана само от компютъра. Тя ще има коренно различен начин на развитие и инфраструктура от останалите заселници. Тъмната раса превръща земята в мъртва пустош и целта ви е да превърнете отровената земна твърд в цъфтяща градина. Поради тази причина не можете да победите лошите единствено с помощта на войниците, а трябва да ги смажете и икономически.

Това, което се набива на очи при последната част на Settlers, е невероятно красивата графика. Може би ще сложим някои от скрийншотовете на играта на диска, за да усетите истинската прелест, която ще ни залее. Другият важен момент в Settlers IV е намаляване на военния елемент в играта и връщането и към нейните корени - предимно икономическа стратегия. Което не означава, че няма да водите никакви войни - просто те ще бъдат доста по-малко.

Fallout: Tactics

Ето и една от изненадите на изложението. Съвсем неочаквано (е, може малко и да пресилвам, но ...) Interplay представи Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Новата игра най-общо може да се определи като смесица между X-Com и Fallout.

Действието в играта се развива в света на Fallout във времето между първа и втора част. Главният герой (т.е вие) е водач на елитен отряд от бойци на Brotherhood of Steel, чиято цел е да проследи движението и намеренията на мутантите.

От Bioware изрично подчертават, че това не е Fallout 3, а просто нова игра в познатата вселена. Плановете за трета игра от поредицата все още не са ясни.

Tactics ще изглежда и ще се играе по познатия ни от предишните заглавия начин. Новостите в тази игра ще бъдат доста, но за това ще ви информираме когато съберем повече материал и научим повече подробности.

Това което може би най-много интересува феновете е, че Fallout: Tactics -BoS ще има multiplayer, при това доста солиден. Засега се споменават кооперативен и deathmatch режим на до 8 играча, като всеки ще води своя отряд от 6 боеца.

Очаквайте скоро по-подробна информация за това доста интересно заглавие.

Производител: 14 Degrees East **Излиза:** края на 2000 год.

Производител: Activision **Излиза:** неизвестна

Star Trek: Away Team

Ако в последно време сънувате кошари, че потъвате в море от Star-Trek игри, то значи и ощипването не помага. Activision очакват да спечелят сърцата на феновете на сериала Star Trek The Next Generation с цял куп игри, сред които и реалновремевата тактическа игра Away Team. Ще ви бъде връчено командването на специално създаден отряд, който ще трябва да усмирява Граничните планети след края на Войните за Власт, и който ще се състои от до 22 специалиста - от войнствени клингони, отговорници по охраната през логистичните Вулкани до безчувствени андроиди. Изправени пред заплаха, с която дори Федерацията не може да се пребори лице в лице, те тихомълком ще се справят из вражески и незвънземни локации, използвайки своите уникални умения, възможности, оръжия, и предимно силата на прикритостта. Игровия арсенал ще включва всичко, което е познато от екрана на популярния сериал - от стандартния фазер до универсалния трикодер. Както е модно напоследък, единиците трупат опит, подобряват точността си в стрелба, силата и своите умения.

SIGMA

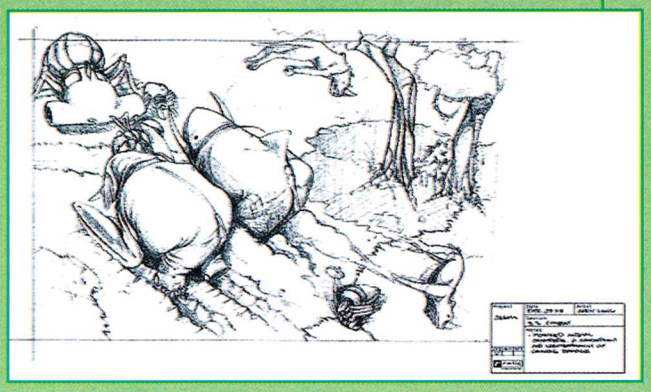
Вече ви информирахме, че Alex Garden и Relic, създателите на Homeworld, вече работят за Microsoft, а не за Sierra. Доста приказки се изприказваха за мотивите зад тази "смяна на местата", но истината дойде от самия Alex Garden. Според него следващият му проект бил толкова амбициозен, че издателите от Sierra не били особено убедени в неговото реализиране. А Microsoft само това и чакали ...

И така, всички очакваха в Лос Анжелис да бъде разкрито мистериозното заглавие на Relic. Това стана, но зад затворени врати, като бяха допуснати само отбрани журналисти. Не беше допуснато снимане, не бяха разпространени снимки.

И така, какво представлява Sigma? Според думите на облагодетелстваните журналисти играта е странна смесица между стратегия в реално време и "God Game" (като Black and White например). В основата на странното заглавие стои манипулиране на животински гени. Действието се развива след края на Първата Световна Война, на островна верига някъде из Южния Пасифик, където са открити множество нови животински видове и разнообразни климатични пояси. Изпратени са екипи от учени да изследват новите екосистеми. Когато един от ръководителите на такъв екип изчезва безследно, вие (играчът) сте изпратени да разследвате случая. В процеса на работа, вие научавате за някои си Julius, който е разработил технологията Sigma, позволяваща му да смесва генни на различни животински видове.

Според думите на Garden в играта ще има около 60 основни **животински** вида, позволяващи над 15 000 комбинации. Пред очите на журналистите бяха демонстрирани някои нови видове, като горила-вълк с тяло на вълк и глава интелект на горила, или гепард-хамелеон - създание със скоростта на гепард и маскировачните умения на хамелеон. Освен наземни животни, подбни комбаниции ще могат да се правят и с речни и морски създания.

В момента, в който се сдобием със снимков материал, ще направим подробен предварителен преглед на тази обещаваща игра.



Производител: Relic Entertainment **Излиза:** края на 2000 год.

Commandos 2

Испанците от Pyro Studios отново се стремят към компютърния Олимп с втората част на техния хит Commandos. В него ставаше дума за шест командоса, които изпълняват различни мисии по времето на Втората Световна Война. Реализиран по един невероятен начин, Commandos има над 1 милион продадени копия, което си е огромен успех за малка испанска компания. Какво можем да очакваме от втората част?

Макар че играта ще продължи да бъде в две измерения (и слава Богу!) engine-ът е зверски преработен. Например вече ще можете да си взаимодействате с околната среда много повече. Това ще рече чупене на прозорци, бутане на шкафове, катерене по стълбове - изобщо възможностите ви в Commandos 2 ще бъдат многократно по-големи отколкото в първата част на играта. Немските части са преминали през курс на обучение и в тази част ще бъдете неприятно изненадани от техните адекватни реакции. За да се справите с немската напаст ще имате на разположение 3 нови попълнение. Крадец, съблазнителка и ... куче. Четириногото ще ви помага да взимате разни предмети, недостижими за едрите командоси (и командоски :). Новост е и възможността да обменяте оръжие и екипировка между членовете на отряда си. За да бъде постигнат по-голям реализъм, командосите ви няма да бъдат специализирани единствено в едно умение, а ще притежават основни познания и в останалите умения, които са важни за един войник. Например всички ще могат да карат коли/камиони, но пък шофьорът ще се справя най-добре, а и той ще бъде единственият индивид, който ще се вози с танкове и други тежкотоварни превозни средства.

Ако искате да научите нещо повече за Commandos 2, прочетете статията на Snake в GW 17.

Производител: Pyro Studios **Излиза:** края на 2000 год.

Battle Isle: Andosia War

Blue Byte Software даде повече информация относно поредното заглавие от Вселената Battle Isle. След 5 годишна пауза новата игра от поредицата е почти готова. Тя ще се казва Battle Isle: The Andosia War и ще се различава съществено от предшествениците си. Историята в Andosia War е продължение на тази от предишната част .През лето господне 345-о N.A. един Ветеран се спасява от бушуващата битка и основава секта, чиято цел е да премахне корупцията, цъфтяща в света на Кромос. След като събрал достатъчно поддръжници и сила, той обявява война на Кромос. Оттук нататък идва Ваш ред. Кой ще изберете - революционерите или властта? Какъвто и да се окаже избора ви, ще се озовете в едно райско 3D кътче, което ще изстиска и послания мегахерц от вашия процесор. Играта изглежда адски добре. Околната среда ще бъде доста интерактивна. Сред обектите, с които ще можете да взаимодействате са планини, дървета, мостове, океани, сгради... В играта ще наблюдаваме смяна на сезоните, деня и нощта, като тези промени ще имат отражение върху начинът на игра. Andosia War ще представлява смесица между походова стратегия и стратегия в реално време. За да достигнете до най-силните си единици, ще се наложи да откриете множество технологии и да изградите инфраструктурата си.

Производител: Blue Byte **Излиза:** септември 2000 год.

Производител: Ensemble **Излиза:** края на 2000 год.

Age of Kings: The Conquerors

Задава се един по-добър Age of Kings. Допълнението му - The Conquerors обещава да сложи АОК там, където му е мястото - на компютрите в гейм клубовете. Преди да премина към промените в gameplay-я, които ни накарахa да напишем предното изречение, нека дадем думата на статистиката.

Както в expansion pack-а на предишния Age и тук са добавени нови раси. Те са 5 на брой - Хуни, Корейци (при фантастичните продажби на Starcraft какво друго да очакваме), Испанци, Маи и Ацтеки. Добавени са два нови терена - джунгла и сняг. При втория ще ви бъде малко трудно да правите изненадващи атаки, защото войските ще оставят следи в снега. Четири нови кампании - Атила, El Cid, Монтесума и някои избрани битки на европейците в Америка. Нови технологии. Например ако изобретите Heresy всяка ваша единица, конвертирана от монаха на врага умира на място. Губите военна сила, но поне врага не печели. В допълнение всяка една раса ще си има уникална технология. Например тази на Ацтеките ще позволи на войниците им да нанасят допълнително щети. "Новаците" също ще имат специални единици. Например Китайците ще се прочуят с тяхната лодка, която ще представлява огромна костенурка с прикрепено към нея оръдие. Испанците ще получат Конкистадори и т.н.

За радост на всички почитатели на АОК, изкуственият интелект на селяните ще бъде брутално подобрен. Те вече ще вършат дейности, които са логични за тях. Освен това автоматично ще се насочват към празни ниви и ВНИМАНИЕ БИЕНЕ НА БАРАБАН - ще можете да им зададете да засеят отново почвата, а не да гледат безучастно пустеещата земя.

Sacrifice

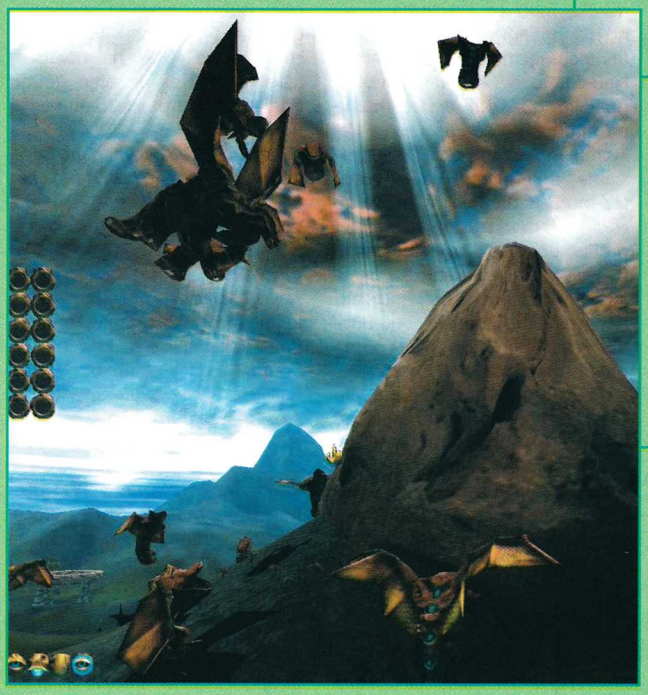
Shiny отново са на линия и този път показаха най-новия си проект - стратегия в реално време, наречена Sacrifice. Идеята му, както и всички други продукти, носещи марката Shiny, е откачена. Вашата цел е да съберете максимално количество души, които да принесете в жертва на своя Бог. Общо можете да изберете между пет работодателя - всеки един със своите екстри. Например Джеймс може да предизвиква земетресения и да прави огромни търкалящи се буци земя, докато Стратус е по въздуха и тук ще разполагате с торнадо, ураган и други буреносни чудеса.

Вие представлявате магьосник, който трябва да набере войска (по 11 гадини за всяко божество) и да почне да трепе враговете - благодарение на военната си мощ и магиите, които сте научили. Ще разполагате с 11 магии за всеки Бог, като всяка една от тях ще изисква определено количество мана. Магическите точки ще се зареждат от специални места по терена.

Изкуственият Интелект ще бъде на по-високо от средното ниво, което ще означава че магьосникът ви ще се пази сам докато управлявате войниците си, а единиците ви ще имат инстинкт за самосъхранение, докато се занимавате с магии.

Графично играта изглежда невероятно добре. Не само че Shiny са успели да пресъздадат огромни по размер терени без помощта на воксели, но и създателите обещават тя да става толкова по-красива, на колкото по-мощна машина я пуснете. Звучи твърде невероятно, за да е истина, но пък Shiny може и да са си взели поука от Messiah.

Скоро ще прочете и подробен предварителен поглед на Sacrifice.



Производител: Shiny **Излиза:** края на 2000 год.

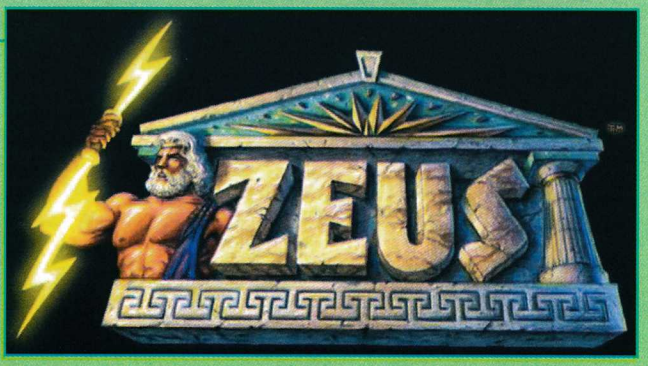
Zeus: Master of Olympus

Зевс ще се нарича най-новият продукт от серията City Building на Impressions, към които се числят невероятно успешните Цезар-и и не чак толкова успешните Фараон-и. Новото заглавие ще ви отведе в Древна Елада, позната от "Метаморфози"-те на Овидий и "Одисея"-та на Омир.

Макар че цялата концепция на играта, да не е променена, едно от нещата, на които Impressions са решили да сложат точка са безкрайните мисии. Ако може да се вярва на Алекс Родберг (човекът, който отговаря за този проект) в Zeus ще ви трябва много по-малко време, за да постигнете успех. Другата насока, в която е поработено са самите богове. В Zeus те няма да гледат отвисоко и да се мръщят, ако не устройвате пиршества в тяхна чест, а ще се разхождат из градовете ви. Което няма да е особено приятно за вас, тъй кат след себе си те ще оставят разрушения и недоволни граждани. Освен ако не ги настроите един срещу друг.

Прибавете към това възможността да викате герои от ранга на Персей и Херкулес, когато нещата станат напечени или някой трябва да извърши нещо супер сложно и ще получите една различна игра. Ако все още не сте се убедили, предполагам че възможността да строите колонии ще промени мнението ви.

Очаквайте повече за това заглавие на страниците на GW.



Производител: Impressions **Излиза:** 2001 год.

Conquest: Frontier Wars

Ако Starcraft ти е поомръзнала, ако космическото пространство те зове и притегля неутолимо, ако търсиш Играта, там някъде... като нищо отговорът може да се окаже Conquest: Frontier Wars. Играта се развива около конфликта между Земляните, залагащи на металните си космически "птици", и Мантисите, органичен вид с кошерен колективен разум. Фабулата се заплита, когато във войната на страната на хората се включват и добронамерените Солариани. Но колко добронамерени? В крайна сметка във война, където животът на три раси е поставен на карта, може да има само един победител. Познайте кой е той?

В Conquest: Frontier Wars е запланувана само една кампания, състояща се от 14 мисии, които обаче ще се с огромна продължителност и площ и ще се състоят от редица под-мисии. Игровото пространство не е триизмерно, но подобен ефект е предвиден и космическите кораби ще са способни да се движат свободно по близо 16-те карти във всички измерения. Digital Anvil обещават голямо разнообразие от космически кораби и постройки из Вселенския вакуум, които ще се нуждаят от трите класически ресурса в играта - газ, метал и екипаж И все пак разнообразие ще има - газът се добива от космическите облаци, металът - от астериоди, а екипаж се обучава единствено на колонизирани планети. Освен тях, важно тактическо предимство ще бъдат и субпространствените преходи, които ще позволяват преминаване от един сектор (карта) в друг и ще могат да бъдат блокирани с цел, защита, дори и унищожавани.

Макар и без амбиции да е "убиецът на Starcraft" Conquest сериозно се приближава до любимия на милиони по света хит на Blizzard.

Производител: Digital Anvil **Излиза:** края на 2000 год.

Battle Realms

Ето едно заглавие с намерение да размести пластовете при стратегиите в реално време. Става дума за 3D RTS, която ще бъде базирана върху източната митология. Историята на играта ще ни отведе във фантастичното кралство Serpent Empire, където Кенджи (кралска особа в изгнание) се завръща и иска да получи полагащите му се почести и да власта отново в страната си. Срещу него се изправят диваците от Клана на Вълка и подлия Клан на Лотуса. Лекаполека той се закрепва и започва победния си марш във вътрешността на страната.

Най-силно впечатление правят два от елементите на тази обещаваща игра - Изкуствения Интелект и Системата за събиране на ресурси. ИИ-то в Battle Realms ще бъде голям овчарски скок напред в развитието на стратегиите в реално време. Като за начало всички жители във вашето поселище ще живеят свой виртуален живот. Ако не им обръщате достатъчно внимание, те ще започнат да вършат различни дейности. Например пренебрегвайте един мечоносец достатъчно дълго време и той ще започне да си тренира разни кати и по този начин ще усъвършенства бойните си умения. Селяните пък ще седнат и ще започнат да обсъждат разни агрикултурни проблеми. Понякога ще им хрумва някоя гениална идея, която да подобрява работата им (един вид безплатни ъпгрейди) Създателите обещават да станем свидетели на пасторална картина от сорта на стари дядовци, пушещи лули, гейши, които... хм, се къпят в близкия поток - ето такива ми ти работи. На бойното поле, вашата войска ще бъде умна като на стадо строени сибирски лисици баба им. С други думи ще реагират адекватно на всяка една ситуация на бойното поле. Така например, ако врагът хвърли гранатата в редиците ви, войниците няма да стоят на едно място като олигофрени, а ще се разбягат на всички страни. Има още доста подобни примери, които удивляват и ни карат да си зададем въпроса, дали това не е поредната партенка, защото чак такъв ИИ, според нас, не е възможно да бъде създаден все още. Някои единици ще имат и по две оръжия - едно за далечен и друго за близък бой. Например стрелците няма да ползват лъка като гега, когато дойде врагът, а ще размахват катани.

Системата за ресурси ще бъде нещо много по-различно от всичко, което досега е правено. Ресурс ще бъде почти всичко, дори и водата ще се използва (за погасяване на пожари, поливане на културите и прочие). Ако имате кон, то вие можете да го дадете на войник и да го направите конник или на селянин, който ще си обработва нивата по-бързо. Към това се прибавя и възможността за избор от играча на удобен за него тип икономика, от което ще произтичат и различни пътища на развитие. Примерно - засаждате ориз и парите потичат като пълноводна река. Е да, но това ще ви сдобие предимно с много селяни и почти никакви доброволци за армията. Хитричко, а?

Но да не избързваме, много вода има да изтече докато играта бъде завършена. Ще видим какво ще довлече течението накрая, а междувременно ние пак ще се върнем на тази тема в някой от следващите броеве - когато успеем да изгребем повечко информация.

Производител: Liquid Entertainment **Излиза:** края 2001г.

Peacemakers

Французите от Mathematiques Appliquees S.A. (MASA) са в процес на разработване на нов вид стратегия, която ще види бял свят някъде през зимата на тази година. Играта е заимствала сериозно от политическата обстановка в света в момента, като разрешаването на световни и локани конфликти е залегнало в основата ѝ.

За разлика от подобните игри, в Peacemakers няма да можете просто да изсипете армия срещу противника и да го елиминирате. Тук сте в ролята на умиротворителна организация, чиито действия винаги са под строгия контрол на медиите и общественото мнение. Това вкарва съвсем нов елемент в играта, тъй като вече разрешаването на даден проблем няма да опира само до въпроса кой има по-голям арсенал, но и до мнението на хората за действията ви. Играчът трябва да се грижи за популярността си в очите на хората, тъй като ще му осигурява финансова помощ и нови технологии.

Играта ще предлага 16 мисии в две различни кампании. Според създателите от MASA Peacemakers ще предлага абсолютно интерактивна околна среда, както и непрекъснато развиващ се изкуствен интелект на единиците. Така например вражеските командири ще реагират адекватно на вашите действия, като ще променят тактиките и стратегиите си в зависимост от вашите действия. Макар и вече да сме чували подобни обещания, хубаво е да имаме това заглавие предвид, може да се окаже че французите държат повече на обещанията си от американците.

Производител: Ubi Soft **Излиза:** края на 2000 год.

Anno 1503

Противно на всички очаквания за продължение, немците от Sunflowers продължават своята икономическа стратегия Anno 1602... 99 години в миналото. Точно така, както личи по името, връщането назад се отнася буквално за условията, в които сте поставени, но не и за графиката. Игровите карти ще са вече до 10 пъти по-големи, всичко ще е в 3D, перфектна анимация, която ще вдъхва живот на всеки графичен елемент... Геймплея е обогатен със стотици нови елементи. Икономика, дипломация, военни действия и дори екология - всичко това се преплита в амбициозните планове на Sunflowers да представят едновременно най-добрата икономическа симулация и най-добрата градивна стратегия. Интерфейсът е следващото нещо, претърпяло преработка, при това в положителна насока. За това ще спомагат и разнообразните сценарии в които ще срещате бедуини, ацтеки, монголи и какви ли не други раси, обединени или разделени от своите лични планове за надмощие и икономическа сила. Естествено, като добър губернатор, вашата задача е да държите всички раси под контрол с помощта на златото и щастието, а тези които ви се изплъзват - със силата на меча. И колкото това да звучи нечовешко при един пряк поглед към световната история, нищо не пречи да е най-малкото забавно.

Остава само да изчакаме и видим дали 99 години от човешката история са достатъчен период от време за една коренна промяна на един хит в мегахит. Били те и в обратна посока.

Производител: Sunflowers **Излиза:** начало 2001 год.

Civilization: Call to Power 2

След дълги съдебни дела, Activision се дограбиха до лиценз за Civilization и без да му мислят много, пуснаха Call To Power - игра, която в никакъв случай не може да се окачестви като лоша - но просто не бе на нивото на оригиналната Civilization. И докато Sid Meyer се пренасочи към динозаврите (и едва след като си приключи този проект, ще се занимае с Civ III), момчетата от Activision са решили да използват лиценза си пълноценно. Естествено става дума за Call To Power 2, който ако не подобра графика, ще предложи множество въведения в дипломацията на играта. Точно тази област бе пренебрегвана досега във всички досегашни Civ-клонинги и някак си е логично някой да се опита да разчупи репликите от рода на "Изтегли си войските или ще те смажа" или "Предлагам ти да се съюзим срещу лошите срещу 2000 златни монети". Както се вижда от screenshot-а, опциите които ще се ширнат пред вас, ще задоволят дори и моята свръхпретенциозна душица. Което не може да се каже за графиката, която изглежда просто отвратително. Но за човек, който е играл Civilization 3 години подред, това едва ли е от някакво значение.

Производител: Activistion **Излиза:** края на 2000 год.

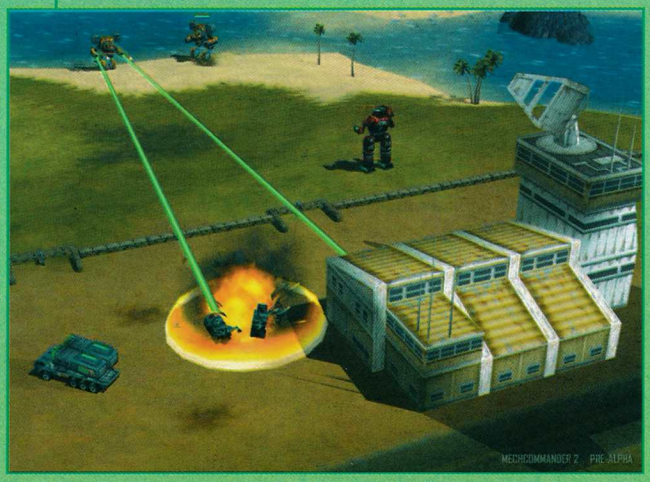
MechCommander 2

За разлика от скапаните Star Trek игри, тези от Вселената BattleTech в общи линии бяха доста по-успешни и по-солидни като gameplay - от класиката на Activision MechWarrior 2 до многообещаващата, но недомислена MechCommander на MicroProse. Сега, след като се сдобиха с лиценза за BattleTech, Microsoft сарешили да пооправят и усъвършенстват играта на MicroProse.

Най-очевидната промяна е, че обстановката вече е изцяло в 3D с подвижна камера, открадната, пардон, заимствана от Homeworld. Триизмерните обекти и терен внясят нови стратегически елементи в играта - позиция на височина дава по-добър изглед върху вражеските единици и по-голям обсег. Нов интерфейс ще помага на играчите в управлението на mech-овете (в предната игра това беше голям проблем).

В първия MechCommander не можеше да се поправят роботите или да се подменят по желание на играчът, а дори имаше случай, когато поради загубата на определена единица в по-ранните мисии минаването на по-късните ставаше невъзможно. Настоящия екип, работещ над играта си е взел поуки и се зael да изглади всички "недоразумения" от предишната игра, както и да внесе много нови опции и подобрения. Вече за успешно изпълнение на мисия, играчът получава т.н. "ресурни точки", с който по избор може да поправя роботите си, да претърсва повалени вражески Mech-ове за нови технологии, да призовава въздушни удари и др. Пилотите ще трупат опит, като ще специализират в определени оръжия или Mech-ове.

Играта ще предлага и multiplayer - до 8 човека ще могат да премерят сили по локална мрежа или на Microsoft Gaming Zone.



Производител: Microsoft **Излиза:** начало 2001 год.

Производител: Strategy First **Излиза:** края 2000г.

Disciples 2

Има една поговорка "Ако нещо не е счупено, просто не го поправяй". Хванали здраво тази жизнеутвърждаваща максима под мишница, Strategy First анонсираха на E3 Disciples 2 - продължението на придобилата известност походова стратегия. Промени в концепцията на играта няма да има - всичко си остава както преди. Имате основен град, където наемате войска и закупувате героите си. Те имат различни характеристики, които се отразяват на цялата група, която е прикрепена към нея. Целта ви в играта не е да разбиете изцяло врага - той също си има свой основен град, който има зловеща защита, а да завладеете дадено населено място или да убиете чудовище, да претърсите крипта ... ето такива неща. На пръв поглед нищо особено, но първата част притежаваше невероятно пристрастяващ gameplay.

Историята на втората част ще ни отведе 10 години по-късно във същата фантастична Вселена. Принцът на Демоните се опитва да върне към живот окована си душа. Плановете му включват някои твърде неприятни за останалите три раси идейки, което не хвърля последните в луд възторг и те се опитват да го спрат с всички сили. В зависимост от това, с коя страна играете, ще се наложи да запазите даден град или да го изравните със земята. В Disciples 2 ще мърдат 200 гадини, всяка една от тях с уникални характеристики. На разположение ще имате и по-голямо разнообразие от магии. Те ще бъдат точно 100. И всяка една от тях ще представлява незабравима гледка за окото. Като си припомням колко гениално бяха изобразени те в първата част на играта, съм склонен да вярвам на тези суперлативи. Като стана дума за графиката - втората част ще бъде в разделителна способност 800 на 600 точки при 16 битов цвят при това единиците отново ще бъдат направени от Патрик Ламбърт.

Pharaoh: Cleopatra

Ако титлата "фараон" ви се е сторила вече глуповата и старомодна, може и да премислите с появата на най-красивата сред красивите, жената-императрица, Клеопатра. Impressions Games и Sierra Studios с радост ще ви я представят, но не така като си мислите, а в очакваното през лятото допълнение към строителната стратегия Pharaoh, наречено Cleopatra. Допълнението исторически отговаря на петдесетгодишния период на упадък на египетската държава. То ще е отделна кампания, която се вгражда в оригиналната игра и може да се започне отделно. Cleopatra съдържа 15 разнообразни мисии, включващи изграждането на нови градове, изпълнени с куп нови сгради, нови чудеса като Кулата в Александрия, нови противници, които да ги атакуват, нови животни и индустрии които да използвате в името на своите граждани, нови монументи и декорации, които да радват техните очи. Нерядко ще имате възможността да прехвърляте натрупаните средства и армии между мисиите, а скоро ще бъдете открити и от Рим в лицето на Марк Антоний, с което играта придобива напълно различен, драматичен облик. С две думи - след летните горещини от Египет идва по-добрият Pharaoh.

Производител: Impressions **Излиза:** есен 2000 год.

Производител: Activision **Излиза:** края на 2000 год.

Praetorians

Римляни, Гали и Египтяни. Сплетени в колосален военен конфликт, разтърсващ покритата с прах история на света. Събрани от величие и слава, разделени от омразата и личните интереси, всички те са част от новата игра на Pyro Stuidos и Eidos, наречена Praetorians. Забравете събирането на ресурси и строенето на "бази" - те са за страхливците! Забравете дипломацията - тя е за слабите! Хванете меч и поведете своите легиони в атака, защото на бойното поле - именно там - се кове историята!

Eidos представиха на E3 видеозапис от реална игра на Praetorians и това, което можеше да се види, бе направо зашеметяващо. Като игра, залагаща повече на реалистичната военна тактика, отколкото на класическите прийоми в RTS жанра, тук битките са върха на графичната мощ и реализма сред компютърните игри. Всеки един римски батальон, всяка галска орда се състои от стотици единици, моделирани от графичната платформа. Докато команди се задават на цяла формация - батальор, рота, легион - всяка един войник на фронта има свои качества с които атакува, защитава се или стреля, свой морал, който го ръководи или дърпа назад. Събрани заедно, различните формации имат специални възможности - например римския фаланг може да се защити от всички посоки с големите си щитове и така практически да стане неуязвим за стрелци, но неспособен да атакува успешно. Триизмерната графика изтисква всички възможности на графичните ускорители и процесори от ново поколение, но това с което се отплаща е гледка на десетки хиляди реалистично сражаващи се единици, бойния им рев, преплетен с удара на метал в метал и метал в плът, крясъци и вопли. Озвучаването ще използва триизмерен звук и на модерните карти ще предлага зашеметяваща полифония от фронтови глъч.

Производител: Pyro Studios **Излиза:** края на 2001 год.

Close Combat: Utah Beach

Десантът на Utah Beach е бил най-голямото земноводно нападение през Втората Световна Война и до голяма степен е обърнал хода ѝ. В кампанията на това заглавие ще можете да се въплътите в ролята на американски командир и да наритате задниците на нацистките мръсници. Идеята за поредица от мисии, където всяка една победа или загуба е от значение и оказва влияние на по-нататъшните събития не е нова, но пък затова ще бъде вградена в Close Combat. В играта ще бъде вграден и интересен модул за Изкуствен Интелект, който ще има възможности които включват симулация умора, стрес, страх и морал във войниците ви. В бъдещата стратегия ще има и истинска видимост (line of sight) и възможност за стрелба (line of fire).

Empire Earth

Още един амбициозен проект, демонстриран на изложението. Създателите на Empire Earth са се нагърбили с тежката задача да обединят в едно най-хубавите черти на походовата класика Civilization и стратегията в реално време Age of Empires. Играчът ще започне да развива своята цивилизация още от каменната епоха, като евентуално ще достигне до космическата ера. Играчът ще може да избира от 12 различни цивилизации, които включват обичайните заподозрени - Гърци, Египтяни и т.н. 3 аразлика от други подобни игри, тук всички раси ще имат достъп до всички технологии и единиц, като играчът сам ще трябва да решава по кой път ще тръгне. Самите цивилизации ще се характеризират с около 100 основни атрибута, като за отделните нации те ще се различават.

На този етап играта предлага към 120 различни единици и технологично дърво с около 2500 ъпгрейда! Звучи страшничко, а? Тук искам само да вметна няколко думи за фирмата, разработваща играта. Нейн основател и водещ проекта Empire Earth е Rick Goodman. Въпреки че за много от вас това име е непознато, този човек е един от съоснователите на Ensemble Studios, където е бил водещ дизайнер на първата Age of Empires. След завършването на играта, той напуска и основава Stainless Steel Studios. По всичко личи, че г-н Goodman знае как се прави успешна стратегия, така че можем да очакваме доста от неговата нова игра.

Производител: Stainless Steel **Излиза:** начало 2001 год.

Tropico

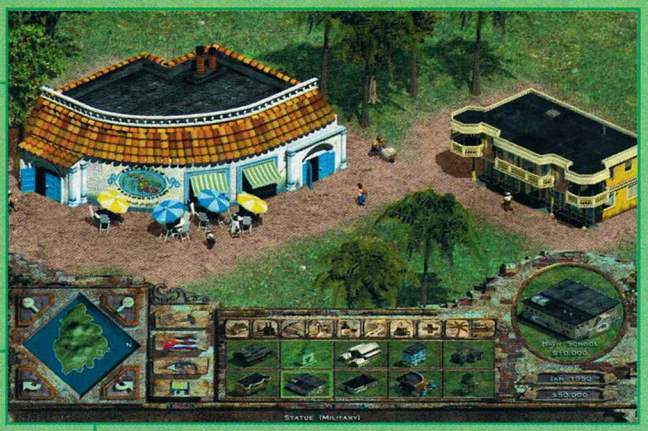
В Tropico вие поемате ролята на управляващ банда гладни, изнемощели туземци от Карибските Острови. Целта ви е да направите от късчето земя райска градина - като добрата новина е, че няма да е нужно да се съобразявате с нечии морални съображения. Ако искате да бъдете Фидел Кастро - няма проблеми, само че ще ви трябва силна войска, ако пък решите да сте демократ - всичко е наред, но могат да ви свалят чрез референдум.

Играта прилича на Sim City, но тук нещата са доразработени в много по-големи детайли. Основната ви цел е да останете на власт, а това е директно свързано с това, колко доволни са хората ви. Всеки един островитянин си има свои предпочитания, изисквания и идентичност (да нещо като The Sims). Най-вълнуващото в случая е, че населението ще се увеличава с времето и ако започвате с около 20 човека, към края на играта те може да достигнат 500. И всеки един ще води свой собствен виртуален живот. Изкуственият Интелект, обещават от PopTop Software, ще бъде на много високо ниво. Хората ви ще действат адекватно на ситуациите, пред които ги поставяте. Например ако построите мина, безработните жители могат да се насочат натам и да започнат да работят като миньори.

Като става дума за строителство - ще ви очакват над 100 вида сгради, всяка една от които ще влияе РЕАЛНО върху играта. Например ресторантите ще привличат туристите. Фермите ще произвеждат храна (или тютюн, ако искате да печелите от износ). Двата необходими ресурса за строеж са пари и хора, които да работят в тях. Макар че второто не е толкова фатално - ако имате индустрия, но нямате работници, можете да си внесете такива. Но те ще бъдат по-скъпи и ще внесат несигурност в политическата ви система.

Tropico ще изглежда фантастично - в играта ще се използва модифициран engine на Railroad Tycoon 2 (още едно творение на PopTop Software), който ще позволява 32-битови цветове при разделителни способности до 1600 на 1200 точки. Погледнете снимките към играта и сами прецените, колко добре се справят PopTop Software.

Съвсем скоро очаквайте много по-подробен предварителен поглед на Tropico - една игра, която със сигурност ще разнообрази ежедневието ни, когато се появи на мониторите ни.



Производител: PopTop Software **Излиза:** края 2000г.

Freelancer

Digital Anvil представи за втори пореден път заглавието си Freelancer на E3. Миналата година Freelancer успя да грабне наградата за най-обещаваща симулация, представена на изложението. Една година по-късно тази смесица между Privateer и Wing Commander също беше едно от заглавията, около които се вдигна най-много шум. За какво става дума?

Тридесети век едва сега е започнал, а спомените от първата слънчева война още са в главите на хората. Земята вече прилича на легенда - човечеството се е разпространяло из звездните системи и отново се е разделило на лагери. По-точно на четири къщи, всяка от които прилича на една от земните раси - азиатци, европейци ... Те отново завладяват разумните извънземни форми и ги асимилират или унищожават и увеличават мощта си. Вие избирате вашата професия - наемник или търговец и се впускате в тази огромна вселена пълна с интриги, борба за надмощие и подлост. Като за начало вие можете да променяте своята професионална ориентация. Например можете да си играете като алчен търговец, но да ви хареса някоя мисия срещу солидно заплащане, нямате проблеми да станете наемник. Това естествено ще повлияе на репутацията ви. Освен това ако много навредите на някоя къща, очаквайте да се появи награда за главата ви.

Репутацията ви ще бъде един от основните показатели, спрямо който ще ви бъдат предлагани мисии. Другият определящ фактор ще бъде вашата ориентация. Например ако пирати тормозят някаква планета, която се прехранва единствено от земеделие и при нея не може да припари кораб ще можете да изберете две различни задачи - да унищожите пиратите или да отидете до там и да изтъргувате стоката им. От производителите обещават, че възможните мисии ще бъдат над 300.

Друга интересна особеност от Freelancer ще бъде междузвездната икономика. Ще има земеделски, миньорски, промишлени планети - всяка ще произвежда дадени стоки и ще иска други. В зависимост от сектора, където те се намират, цените ще варират драстично, така че възможностите за космически печалби и също толкова космически загуби е съвсем реална. Положението на пазара зависи и от вашата дейност - колко търговски кораба сте ограбили, колко пирати - разпердушинили и т.н.

Добавете много и разнообразни мисии, кораб, който ще можете да построите по свой образ и подобие и с него да кръстосвате лазери с други Freelancer-и по Интернет, невероятен 3D engine за чиито възможности снимките към играта говорят най-добре и ще получите Freelancer. Хайде сега, за да не цапате списанието затворете го, изчакайте хмм... въодушевлението ви да попремине и продължете нататък.

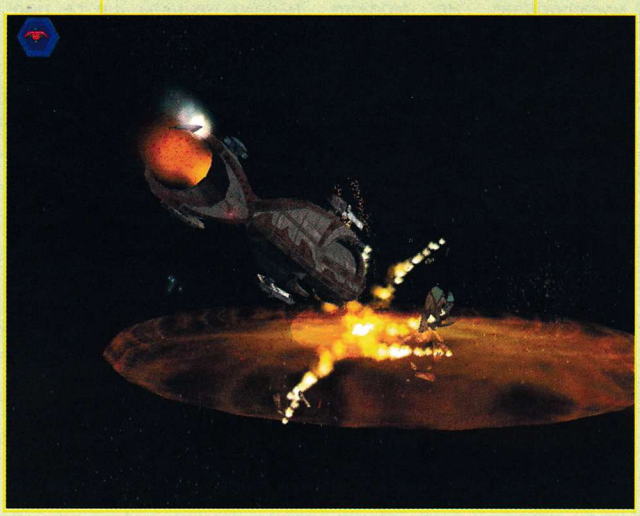
Mechwarrior 4

Четвъртата част на MechWarrior се развива на засега неизвестна планета малко след разбиването на кланове(макар че Ghost Bear кланът вероятно ще се появи в играта). Вие сте един от последните представители на аристокрацията и се борите за оцеляването си, тъй като планетата ви е станала жертва на заговор на трите най-мощни империи на Вътрешния Кръг.

Тъй като Вселената Mech Warrior е що-годе поизчерпана в досегашните три заглавия, не очаквахме големи нововъведения в четвъртата част. Една от областите, където здраво е работено, е обликът на играта. Тя изглежда направо фантастично с детайлизирани мекове и специални ефекти като експлозии, лазери, мъгли, сняг и прочие. Проблемът с пропорциите най-сетне е решен и вече всичко ще изглежда крехко и лесно чупливо от кабината на вашия 15-метров робот.

Пригответе се за 7 мека, които досега не са се появявали в MechWarrior сериите. Към тях добавете 14 от старите роботи и ще получите една доста добра менажерия от метални чудовища. За пръв път играчите ще можем да си правим собствени нива за MechWarrior и ще бъдат добавени нови мултиплеър опции.

По-подробна информация за играта можете да прочетете в GW 18.

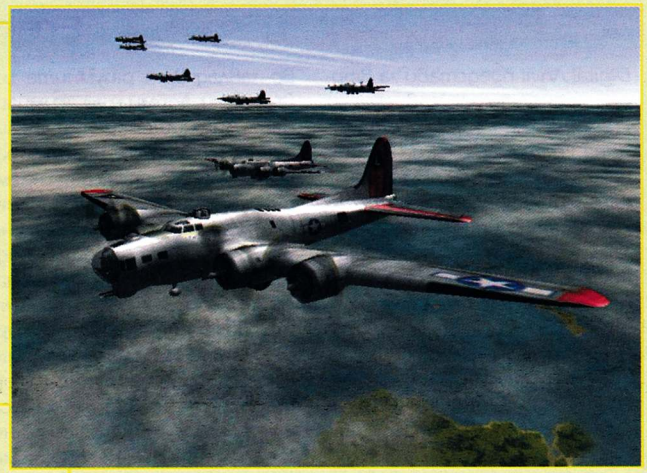


Производител: Digital Anvil **Излиза:** 2001 год.

Производител: Microsoft **Излиза:** 2001 год.

B 17 Flying Fortress 2

MicroProse най-сетне се събужда от летаргията. След Majesty и втората част на B-17 е почти готова. Действието отново се развива по време на Втората Световна Война и, както и в първата част, ще яхнете една от летящите крепости - сеещите смърт с бомбите си огромни бронирани самолети. Само че тук ще имате много по-голям избор. Като за начало, можете сами да определите, коя от 10-те длъжности в един бомбардировач да изпълнявате - пилот, бомбардировач и т.н. Интересното е, че в мултиплеър варианта на B-17 2 ще можете да сформирате екип, който да управлява даден самолет. Сещате се какво следва от това - кланове, клубове, елитни пилоти. Тези от вас, които обичат симулаторите, но мразят всичко свързано с бомбардировачите, ще имат възможност да поемат контрола на ескортиращите самолети. Последната опция ще въодушеви най-вече германците - ще можете да се присъедините към Luftwaffe и да обърнете хода на историята. С други думи в B-17 2 има достатъчно потенциал, за да превърне играта в най-успешния авио-симулатор за Втората Световна Война, правен досега. Играта изглежда убийствено - детайлни модели на самолети, мъгли, облаци, но тук се крие и големият подводен камък към успеха, наречен системни изисквания. Западни колеги, които са имали възможност да тестват ранна версия на играта, твърдят, че са необходими 256MB Ram, за да може B-17 2 да се играе без да "насича". Очаква се кодът да се оптимизира, но надали нещата ще се променят значително.



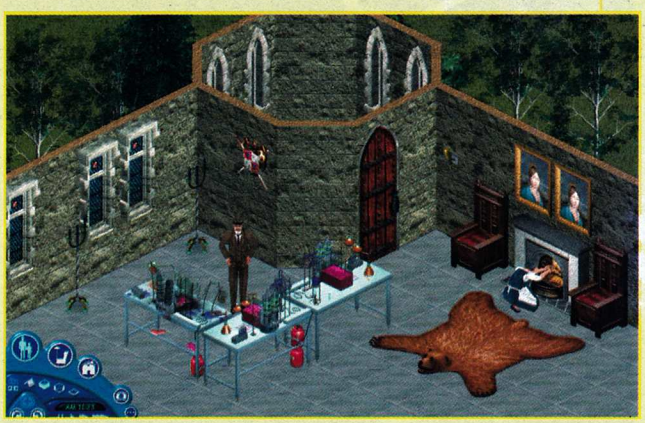
Производител: MicroProse **Излиза:** Юли 2000 год.

I-War 2: The Edge of Chaos

Всички които са играли Independence War, твърдят че това е един от най-добрите космически симулатори, който се е появил на пазара през 1998 г. Играта се отличава с гениална single player кампания и пълната липса на multiplayer. Историята във втората част на играта се развива 100 години, след събитията от I-War. Избрано е ново правителство, което обещава свобода, честност и икономически бум. Подлъгани от обещанията им, милиони колонизатори заселват граничните участъци и дори BadLands (последното място от Космоса, картографирано от хората). Правителството разработва специални ускорители на скоковете в пространството, които да улеснят преминаването на огромните разстояния, но продава правата на мощни корпорации. Те стават единственият посредник между колонизаторите и налагат убийствени такси за услугите си. Вие влизате в ролята на Кол Джонстън, чийто баща е умрял в следствие на алчността на бизнесмен. След неуспешен опит да му отмъстите сте вкарани в затвора, където попадате на хора и ставате човек. След 15 години зад решетките успявате да избягате заедно с вашите сратници и се присъединявате към независима фракция, която се бори срещу подтисничеството и корупцията в Космоса. Постепенно нещата се заплитат и накрая на Кол Джонстън (а следователно и на вас) ще му се наложи да се бори за свободата на милиони.

Първата голяма новост в I-War2 се нарича мултиплеър, като тук ще имате възможност да играете заедно с вашите приятели кооперативни мисии или да ударите някой детмач по Интернет. Сред останалите предимства на I-War2 спрямо предишната част ще бъдат възможността ви да се шляете сред 16 звездни системи, където компютърът произволно ще генерира космически трафик. Ще можете да усъвършенствате корабите си чрез пиратство и търговия, както и да произвеждате и преработвате на суровини. Изобщо икономическата част в I-War 2 ще бъде по-силно застъпена. По-голяма ще бъде ролята и на комуникацията в играта, като ще станем свидетели на нещо като виртуална e-mail система. Кореспонденцията ви с останалите станции в играта ще бъде доста разнообразна. Очаквайте I-War 2 към края на годината.

Производител: Particle Systems **Излиза:** края 2000г.



Производител: Maxis **Излиза:** края 2000 год.

Sims Ville

Ако трябва да бъдем пределно кратки, можем да кажем, че SimsVille е смесица между The Sims и SimCity. Което означава нещо много много интригуващо за всички почитатели на симулациите на Maxis. Каква е идеята, която стои зад играта?

Ами много просто - вие си строите някакъв квартал - предвиждате места за къщи, слагате кина, кръчми и други полезни заведения и започва купонът. Ще можете да наблюдавате, какви семейства се нанасят във вашето поселение. Те ще бъдат уникални - със своите предпочитания и претенции. Например едно по-мързеливо семейство би се заинтересовало, къде е най-близкия супермаркет и бирария, докато спортно настроеното такова ще иска алея за джогинг, парк наблизо и други такива екстри. Сега вече ако нещо във вашия симулиран град не върви - ще знаете защо. Например ако някой трябва да ходи 1 час, за да стигне до видеотеката, то той със сигурност ще се премести в друг район. Всъщност вие ще можете да насърчавате определен тип хора да населват дадени места. Например ако вашите жители обичат джаз, можете да им построите джаз клубче наоколо и дори да устройвате Джаз Фестове в близкия парк. Иначе във вашето градче хората ще извършват най-различни дейности - ще си ходят на гости, на работа, по магазините, ще се разхождат...

Друг интересен момент е интеграцията между SimsVille, The Sims и бъдещите версии на SimCity. Например в SimsVille ще можете да вкарвате персонажи, които сте развили в The Sims, а пък оттам можете да прехвърлите цял просперираш квартал в SimCity. Гениална идея, няма как да не го призная.

Засега няма никаква информация как точно ще изглежда играта. Бе пуснат един едничък скрийншот, който не показва нищо особено. Единствено се знае, че всичко ще бъде в 3D - дори и дърветата по улиците.

The Sims: Livin' Large

Дни след излизането си The Sims стана феноменално популярна. Играта все още води класациите по продажби в редица страни. При такива счетоводнозамайващи резултати, не е много чудно, че съвсем скоро ще излезе и add-on на играта. Засега информациите за нея са различни и някои дори си противоречат. Със сигурност се знае, че в Livin' Large ще има пет нови кариери, което прави още 50 позиции, които вашите симове могат да заемат. Вече ще можете да станете музикант (уличен музикант, настройващ пиана, певец по сватби...), обслужващ персонал (шофьор на голф камион, клерк в магазина, пазач), параненормалник (гледач на карти ТАРО, НЛО следовател), журналист (писач на ревюта на игри, синоптик, водещ) и хакер (бета тестър, дизайнер на игри, програмист). Освен това в играта ще има още стотици обекти и елементи, които авторите са организирали в три декора. Единият от тях е средновековен - т.е. можете да построите цял замък за вашето симче. Или пък Таитянска колиба - изборът си остава ваш, все пак вашето дигитално alter ego ще живее там, не някой друг. Сред нещата, които ще могат да ви сполетят са отвличане от извънземни (ако се взирате в телескопа прекалено много), нашествие на хлебарки (само не върху новия мокет!), комплект "Млад химик" (който ще променя характера на симовете само след изпиването на една чашка), джин в лампа (ако си купите такава от антиквар, нищо чудно да сте се сдобили и с духче), експлоадиращ градински гном, кълбо за предсказване на бъдещето....

Другата бомбастична новина, която разтърси тийнейджърите по света бе, че в Livin' Large сексът ще бъде малко по-подробно засегнат и ще можете по-лесно да пъхнете двойката в леглото. В момента се обсъжда, дали гънките по одеалото в леглото да отразяват движенията на влюбените.

Времето в играта ще минава точно толкова бързо, колкото тече в пачнатата версия на The Sims т.е. малко по-бавно отколкото в оригиналната игра. Благодарение на новите предмети и обекти, вашият сим ще може да придобие по-голяма индивидуалност, а това означава, че ще можете да си направите умален Франкенщайн, който да прави поразии във виртуалния си свят. Като цяло социалният engine на играта няма да бъде променян, която означава същите проблеми и слабости. Същото важи и за понякога неадекватното поведение на камерата и ужасяващия pathfinding на симовете ви. Едно е сигурно - Livin' Large ще повтори успеха на оригиналния The Sims, защото човек най-трудно се отказва от привичките си.

Производител: Maxis **Излиза:** края 2000 год.

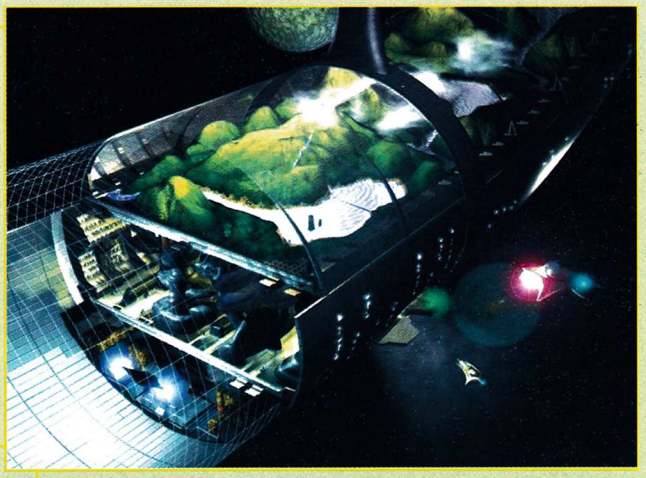
Startopia

След първия си проект Urban Chaos отцепниците от Bullfrog се завръщат към жанра на симулациите. В Startopia вие изграждате гигантска кръгла космическа станция, чиято цел е да привлече извънземните форми на живот и да печели добре от тях. Колкото повече посетители - толкова повече ресурси за разучаването на нови уреди за забавления и нови машинарии.

Можем да разглеждаме Startopia като три игри в едно. Като за начало имате три дека, на които се развива действието. Първият от тях се нарича Research Deck и на него се разработват двигатели и оръжия . Вторият е Pleasure Deck и съществува само, за да могат извънземните да си починат и да се забавляват добре. За целта трябва да сте конструирали ресторанти, хотели както и достатъчно забавни места за посещение. Последната секция от станцията ви се нарича Biodeck, която служи за засаждане на дървета, плодене и смесване на гените на животните и осигуряване на животоподдържащите системи за останалата част от кораба.

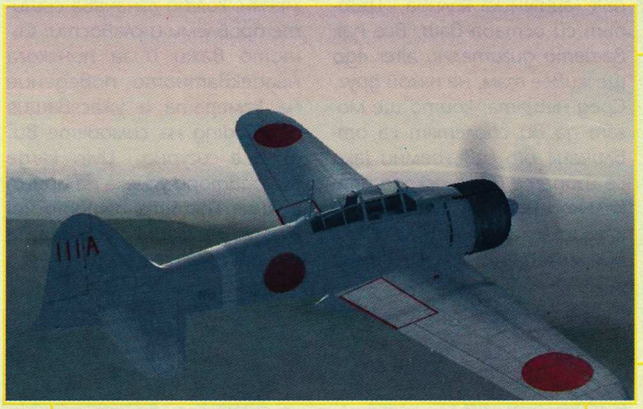
Вашата станция-мечта ще бъде посещавана от девет различни раси, като всяка една от тях ще притежава три характеристики - тяло, дух и разум. Тварите ще бъдат най-различни - от двуглави учени до малки животинчета. Тях ще можете да манипулирате посредством различни уреди и ако сте достатъчно сръчни, извънземните ще ви помогнат при конструирането на станцията. Например можете да превърнете някой миролюбив двуглав учен в ненормален учен и тогава той ще ви помогне да разработвате нови типове оръжия за масово унищожение. Ако успеете да направите извънземните достатъчно доволни, те ще ви се изплатят в енергия, която ще е необходима за поддръжката на станцията.

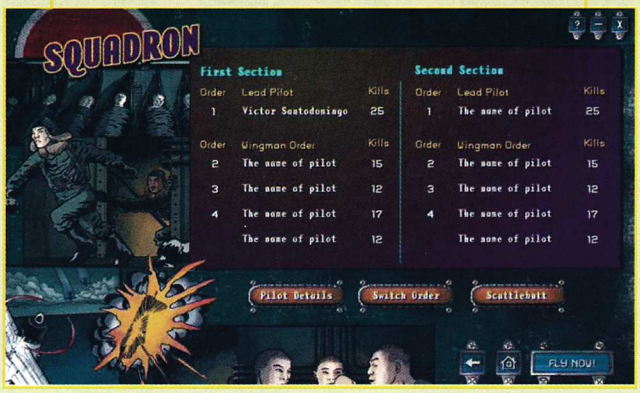
Играта звучи достатъчно интересно, за да чакате подробен предварителен поглед в GW след като се появи повече информация.



Производител: Mucky Foot **Излиза:** есен 2001 год.

Combat Flight Simulator 2





Производител: Microsoft **Излиза:** края на 2000г.

Combat Flight Simulator е заглавие, което не бе попаднало в полезрението на никой от сплотения ни екип. За сметка на това, ако всичко, което обещава Microsoft, бъде изпълнено, това заглавие ще си извоюва място в списанието. Както си личи от името й, Combat Flight Simulator II (CFS 2) ще бъде симулатор на самолети, като действието ще се развива през 40-те години. Както се досещате едни срещу други ще се възправят японци срещу американци. Двете кампании на CFS 2 ви поставят и на двете страни на барикадата, като ни очакват много разнообразни мисии, в които има заложени много променящи се елементи. Последното гарантира, че мисията ви никога няма да бъде една и съща.

Други области, където този симулатор заплашва да удари конкуренцията в земята са детайлността на графиката и модела за повреди при самолетите. И докато по оношение на графиката, нещата не са чак толкова впечатляващи - 512KB текстури, избеляла боя и прочие красоти не правят един симулатор победител, нещата с повредите са коренно различни. В стандартния симулатор можете да разберете, че сте зле ударени, когато нещо започва да пуши в областта на моторите и вие бързо губите височина. В CFS 2 нещата са поставени на друга основа. Тук има точна „мрежа" на повреди, което ще позволи по корпуса на самолета ви да се отразяват всички набези на куршуми, сблъсъци с други самолети и прочие инциденти. Освен графичното представяне на повредите, те ще влияят пряко и на начина, по който вашата машина ще работи.

Изкуственият Интелект също ще бъде на високо ниво, като вече ще можете да ръководите пилотите, с които летите в една ескадрила, а не само да ги псувате седнал пред монитора си.

Return To Castle Wolfenstein

За много хора това заглавие определено беше събитието на изложението. След много слухове и недомлъвки, преди около месец стана ясно че id Software са предоставили правото за създаване на продължение на славния Wolfenstein 3D на Gray Matter Studios.

И така вие отново сте в ролята на B.J. Blazkowicz, лошото американско момче, което нарита задника на Хитлер в първата игра. Сега обаче нова опасност надвисва над света - Хайнрих Химлер е разработил план за завладяване на земята с помощта на окултни сили и генетични манипулации. Мутирали нацисти, зомбинацисти, нацисти-зомби - въобще с всякакви видове нацисти ще трябва да се справи нашият герой.

Все още е рано да се говори за достойнствата на играта, но три неща трябва да се споменат задължително. Първо Return ще използва за основа engine-а на Quake 3. Второ, Gray Matter Studios са не кой да е, а бившата фирма Xatrix, стояща зад Kingpin. И трето, id Software ще съблюдават и контролират разработването на играта до самото й излизане на бял свят. Едва ли е нужно повече да коментираме.

Производител: Gray Matter **Излиза:** есен 2001 год.

Quake 3: Team Arena

С излизането си на пазара, Quake 3 стана господар на deathmatch-а, но господар на отборната игра си остана Unreal Tournament. Момчетата от id Software са си взели поука от това, и са решили да коригират моментното състояние на нещата с Quake 3: Team Arena - първия официален expansion pack на Quake 3.

Засега се говори за 12 нови нива, подобрен Capture the Flag, нови оръжия, нови gameplay елементи и нови ефекти. Новите оръжия са nailgun, proximity mine launcher и chaingun. Nailgun е кръстоска между shotgun и nailgun-а от първия Quake - ще стреля със залп от пирони. Гранатомета ще изстрелва мини, които ще се активират при приближаване на играч до тях. А за тези, който като мен бяха разочаровани от липсата на chaingun в Quake 3, хубавата новина е че пичовете от id са осъзнали грешката си (хехехе) и връщат това прекрасно оръжие с цялата му слава.

Освен новите оръжия, ще бъдат добавени и нови powerup-и, сред които Invulnerability (играчът става неуязвим, но също така и неподвижен - нещо като неунищожима кула) и Kamikaze (мисля че няма нужда от обяснение). Отделно при екипна игра ще бъдат добавени Amto Regeneration (Възстановява амуницията), Stealth (прави играча по-бърз, но и по-уязвим), Guard (добавя 200 живот и броня + регенериране), Defender (двойно поражение, един вид Quad Damage разделен на две) и др.

Друга новост ще бъде въвеждането на "глави". Това ще позволява на членовете на даден тим да сменят физиономиите си, за да не изглеждат всички еднакво. Засега се споменават 10 различни мъжки и женски глави на модел.

Но това, което е може би най-интересното в expansion-а е, че ако играете да речем Capture the Flag с и срещу ботове, във всеки един момент можете да се преселите в тялото на някои от ботовете от вашия тим, докато вашето тяло ще бъде поемано от друг бот. Id Software може и да са стари кучета, но знаят как да хапят.

Производител: Id Software **Излиза:** края 2000г.

Производител: Microprose **Излиза:** ноември 2000 год.

X-Com Alliance

След като преживяхме X-Com в реално време, време е да се подготвим психически и за first person shooter. Всъщност благодарение на двугодишното забавяне на Microprose, вече бяхме обръгнали и свикнахме с идеята за подобна гавра с прекрасната походова стратегия.

Но впечатленията на западните ни колеги започнаха да пробиват скептицизма ни. Всички твърдят, че играта е успяла да пресъздаде атмосферата, която цареше в добрите стари X-Com-ове. Което може да е само на добро. Освен това в играта ще съществува голямо технологично дърво, което означава че и в тази част ще падне голямо разучаване на нови технологии и извънземни трупове. Самата идея на играта е да управлявате четирима командоса, които трябва да работят в екип, за да изтребят извънземната маса. Върху тази идея е изграден и модулът за кооперативен мултиплеър от тип "Всички срещу компютъра". Най-вероятно детмач няма да има в X-Com Alliance.

Дали забавянето на играта няма да я направи остаряла от графична гледна точка? Като гледам как пичовете от Microprose са прогресирали в тази насока, не тая такива опасения. С engine-а на Unreal X-Com изглежда превъзходно.

The World is not Enough

След 19-тия филм от поредицата (от който най-запомнящото се е неговата интродукция и Софи Марсо) ще последва и игра със същото име. Както се очаква, тя ще покрие едно към едно сюжета (доколкото имаше такъв) на лентата. Действието се развива в Казахстан, където Джеймс Бонд е изпратен да опази здравето на щерка на милионер, който е бил убит от терорист. Неговите планове са да прокара нефтопровод, който да захранва Европа с гориво. Оттук нататък ви очаква много екшън, използване на високотехнологични джаджи, немалка доза шпионаж и много познати сцени от филма. Просто погледнете screenshot-овете и ще разберете за какво става дума. TWINE ще използва системата на Quake 3, което си е една добра новина за почитателите на 007. На разположение ще имате над 20 оръжия, които ще можете да развявате на над 10 различни местности, включително Баку и Истанбул. Играта ще ви срещне с изкусителната Christmas Jones и някои не чак толкова привлекателни персонажи. От Fox Interactive дори са предвидили няколко изхода от опасните ситуации в играта. Надяваме се, че TWINE няма да стане поредната слаба игра по слаб филм, но дали скепитицизма ни ще надделее над вярата в американеца и неговите възможности, ще имаме възможност да разберем чак след няколко месеца.

Производител: Electronic Arts **Излиза:** края 2000г.

Производител: Planet Moon Studios **Излиза:** 3.7.2000г.

Giants: Citizen Kabuto

Това е едно от заглавията, които станаха исторически с безкрайното си отлагане. Обявена официално за есента на миналата година, вече трето изложение всички ние само въздишаме и охкаме в очакване най-сетне Giants да се появи на пазара.

Доколкото това въобще е възможно, на тазгодишното играта изглежда по-добре от показаното на последното E3. Промени в концепцията слава богу няма - играчът ще може да избере с коя от трите раси да играе. Messaryn-ите са екипирани с високотехнологично оборудване бойци, които действат в екип. Играчът управлява водачът на групата, а другарите му или копират неговите действия или могат да им бъдат зададени конкретни задачи, които те изпълняват безпрекословно. Sea Reapers са магическите полужени, който освен лъка и меча, владеят доста могъщи заклинания - могат да призовават огромни морски чудовища, който да се бият на тяхна страна, или да предизвикат торнадо, което да помете враговете им. Централната фигура в цялата действие е лично господин Kabuto - гигантската твар, на която е кръстена и самата игра. Без магии и технологични играчки, Гражданинът Кабуто е страшилище за противниците си благодарение само на гигантския си ръст и огромната си сила.

Clive Barker's Undying

Знам какво ще кажете, когато ви съобщим, че и Electronic Arts са започнали да правят First Person Shooter-и. "И те ли?". Скептицизмът ви е меко казано неуместен. Става дума за доста амбициозен проект, зад който стои известният по света (но не и у нас) Клив (или Клайв?) Бейкър - хорор новелист. Историята на играта се развива през далечната 1920 година. Вие сте в ролята на ветеран от Първата Световна Война, получил писмо от приятел по оръжие, който споменава, че има проблеми с фамилията си. Оказва се, че нещата са малко по-сериозни от стандартната семейна кавга. Де факто близките на Джеремая (името на приятеля ви) са мъртви, но преследват брат си и искат да го убият. Той е последното условие да бъде вдигнато проклятието на Неумиращия Крал. За да защитите вашия приятел, вие трябва да изпълните пет куеста, като във всеки един от тях трябва да убивате по един негов роднина. Сами се досещате, че местата, които ще посетите, надали ще бъдат особено подходящи за съботния ви пикник. Но вие сте подготвени за лошковците - в лявата си ръка ще държите някое от осемте оръжия в играта, а в другата ще бъде готова една от 16-те магии (8 офанзивни и 8 дефанзивни). На въпросът "А не са ли прекалено малко?" отговорът е, че всяка една магия ще си има ъпгрейди и чародейството от пето ниво ще си прилича много малко със същото от първо. Хитра идея, надяваме се, да бъде реализирана по един наистина добър начин.

Engine-ът на играта ще бъде модифициран Quake 3. Главното му подобрение е нова система за частиците, която ще доведе до реално пресъздаване на силата и посоката на вятъра. Другият ъпгрейд пък ще позволи реалистично представяне на тъкани - неоценим помощник при създаване на мрачни, изпълнени с ужас игри.

Производител: Dreamworks Interactive **Излиза:** 2001 год.

Halo

Определено най-пренебрегнатото заглавие в българските геймърски среди за 1999 година беше Starsiege: Tribes. Според световните класации по интернет тази игра се играеше повече от Quake 2 и Unreal взети заедно, но у нас поради ред причини мина почти незабелязано. Искрено се надяваме това да не се случи и с втората част, която по всичко личи ще запази и доразвие магията на първата игра. Изцяло нов engine, позволяващ безпрепятствено преминаване от вътрешни към външни пространства и обратно; силно модифицирани оръжия, като арсеналът е допълнен с три нови "hi tech" играчки; огромни игрални светове, в който освен с противниците ще трябва да се съобразявате с атмосферните условия (дъжд, сняг, мъгли, гръмотевични бури) и природните особености (водни площи, лава, подвижни пясъци); три нови превозни средства и още, и още.

Производител: Bungie **Излиза:** 09.08.2000г.

Oni

Това е едно от двете заглавия, които бяха изложени на щанда на Bungie Software. Oni е thirdperson екшън/shooter в който вие се въпльтявате в Коноко - атрактивна лилавокоса азиатка, която работи в Tech Crimes Task Force (нещо като модерен еквивалент на полицията). Издържана в anime стил, Oni разчита на силната история, в която ще се разкрият и силните противоречащи чувства, които бушуват в младата полицайка. Тъмни духове (oni на японски означава дух) от миналото ѝ ще я преследват и ще я накарат веднъж завинаги да се справи с проблемите си. А те няма да са един и два. Въпреки безспорните заемки (или вече се казва "вдъхновено от") шедьоври като Ghost in the Shell, Oni ще си бъде чистокръвен брутален екшън, който ще се води с пушкала и голи ръце. Пушкалата, които ще бъдат на ваше разположение ще варират от най-обикновен пистолен до вездесъщата базука. Коноко е специалист в бойните изкуства и нейните умения ще ѝ служат, за да излезе жива от многобройните схватки с враговете ѝ. Уникална технология за интерполиране на анимациите ще позволява на Коноко да прави комбинации като кълбо напред и нанасяне на саблен удар с крак. Акцентът е поставен върху ръкопашните битки и това е и причината поради която от Bungie са се отказали да правят какъвто и да е мултиплеърен модул на Oni. Оказало се, че при средна Интернет връзка, забавянето е прекалено голямо. Bungie решили да се съсредоточат върху соловата игра, вместо да предложат на играчите посредствен мултиплеър.

Производител: Bungie **Излиза:** есен 2000 год.

I'm Going In (I.G.I)

I'm going in е поредният представител на жанра, наречен "thinker-shooter". Главната разлика с останалите shooter-и е необходимостта да използвате и главата си, а не само гръбначния мозък. Историята в I'm Going In се върти около ядрена глава, откраднатата от една американска база в Германия. Престъпникът се оказва от женски род и с руско гражданство. Бившият колонел от Руския заплашва да превърне Източна Европа в радиоактивно бунище и вие по подобие на един истински Джеймс Бонд, ще трябва да спасите България от гибел. За целта трябва да минете 12 нива, които ще предложат на играча огромни открити и не чак толкова огромни закрити пространства. Тайната на големите площи не се нарича Воксели, а engine-а, който ще бъде използван в I'm going in. Той напук на всички модни тенденции е леко модифициран вариант на машина, писана за самолетен симулатор. Както се казва - всеки луд с номера си.

В I'm going in ще ползвате 12 реалистични пушкала, като интересното в случая е, че с по-мощните от тях ще можете да пробивате стени, да "отваряте" врати и прочие разрушителни дейности. Но това не бива да ви се превръща в навик, защото лошите са много, а вие сте сам самичък. Затова най-често използваното оръжие ще бъде снайпера и бомбардировка с напалм, която можете да поръчате, благодарение на супер модерното си оборудване. То ще бъде виновно и за нещо като миниатюрен радар, подобен на този в Commandos.

Реалистичната физика и балистика на играта и преминаването от first-person в third person при ключови моменти (дърпането на заветната ръчка) са последните късчета информация, която успяхме да намерим за тази игра. Повече - когато I'm going In излезе.

Производител: Interloop **Излиза:** края на 2000г.

Tribes 2

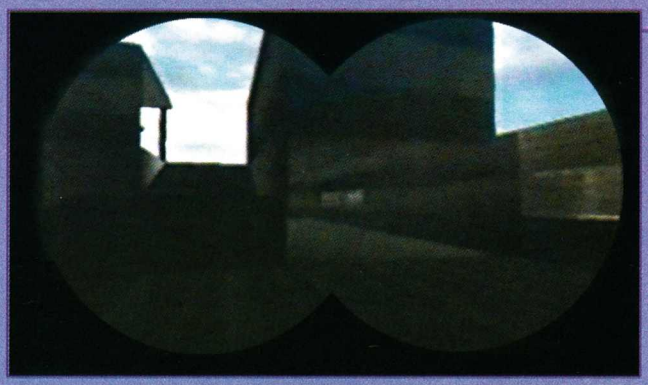
Определено най-пренебрегнатото заглавие в българските геймърски среди за 1999 година беше Starsiege: Tribes. Според световните класации по интернет тази игра се играеше повече от Quake 2 и Unreal взети заедно, но у нас поради ред причини мина почти незабелязано. Искрено се надяваме това да не се случи и с втората част, която по всичко личи ще запази и доразвие магията на първата игра. Изцяло нов engine, позволяващ безпрепятствено преминаване от вътрешни към външни пространства и обратно; силно модифицирани оръжия, като арсеналът е допълнен с три нови "hi tech" играчки; огромни игрални светове, в който освен с противниците ще трябва да се съобразявате с атмосферните условия (дъжд, сняг, мъгли, гръмотевични бури) и природните особености (водни площи, лава, подвижни пясъци); три нови превозни средства и още, и още.

Производител: Dynamix **Излиза:** есен 2000г.

Hitman: Codename 47

Ето още едно заглавие, което вече е било забелязано от зоркия поглед на GW. Предварителен поглед на играта се намира в GW 17, а сега ще споменем някои нови подробности около това заглавие. Hitman: Codename 47 е нещо като Thief в модерната епоха. Той е наемен убиец, който трябва да върши работата си бързо, ефикасно и безшумно. Инвентарът му ще варира от струна за пиано до последен модел снайпер, а самите места, където ще се развива действието ще е максимално близо до реалния живот. За да разберете за какво става дума, сме превели впечатленията на един наш западен колега, който е имал щастието (бял ден да не види дано!) да гледа демонстрация на играта, направена от дизайнера на играта Питър Кръуп. Целта е да убиете човек, отседнал в престижен хотел (точно копие на сграда в Будапеща) в града. Тъй като има детектор на вратата, Кръуп се освободил от целия си инвентар, с изключение на струната за пиано. В хотела той се насочил към кухнята, където пред очите му попаднал прекрасно наточен нож. За да си го вземе, обаче, Кръуп се наложило да удуши главният готвач, който бил в стаята. Кръуп демонстрирал и два начина на изнасяне на трупа и скриването му от очите на останалия персонал - на гръб или заднешком, като втория бил значително по-ефективен. А ако не искате да убивате готвача, можете да изпълните задачата си и с голи ръце - в играта е предвидена възможността да измивате петната от кръв от себе си. Шашнахте ли се? Играта ще поддържа и интересен мултиплеърен модул, който ще позволява кооперативна игра в екипи, за изпълнение на различни мисии.

Производител: IO Interactive **Излиза:** края 2000г.



Производител: Ripcord **Излиза:** 2000 год.

M.O.U.T 2025

С нахлуващата инвазия от анти-терористични игри явно в скоро време няма да остане и един жив терорист. Всички ще изпукат докрай - в Rainbow Six-а, в SWAT-а, и в Delta Force. Само че бъдещето, както винаги, остава опетнено от човешкия грях и ламтеж за власт, затова Ripcord ни пренасяте поредния "отряден" екшън 25 години в бъдещето, където терористите са в индустриални количества, а един отряд, зовящ себе си M.O.U.T (Военен отряд за действия на градски терен) трябва да прочиства градовете от тази тяща се в предградията сган.

Макар M.O.U.T. да се стреми да копира добрите страни на Rainbow Six, това не е единствената цел на създателите й. Близкото бъдеще е наистина широко поле за действие, но авторите са избегнали пълната футуризация и няма да срещнете летящи автомобили, лазери и киберръжия, които никога няма да съществуват след 25 години. Наместо това Ripcord са се спрели към подобряване на съвременния арсенал, включвайки някои все още експериментални оръжия, за които се смята, че са "адски смъртоносни", в класическото снаряжение на анти-терориста от бъдещето. Тук ще се запознаете с интелигентните радиоуправляеми гранати, които се взривяват чак когато бъдат заложени дистанционно на определено разстояние, например под някоя кола,

Мисиите в M.O.U.T. 2025 ще са доволно реалистични и разнообразни, а действието ще се развива в истински американски градове, обвити в смога на близкото бъдеще. Грозотата на класовото разделение, гибелта на демокрацията, великолепието на властта, към която всички се стремят - всичко това ще е пред очите на вашия, иначе безскрупулен, отряд. Играта ще предлага всевъзможни режими и опции за игра по мрежа, както и Интернет кампании.

Производител: Southpeak Interactive **Излиза:** неизвестна

Soldier

Поредна игра по пореден филм - SouthPeak работят над екшън-игра по филма на Warner Brother "Войник" ("Soldier", Кърт Ръсел). Героят на Кърт се казва Тод, генетично подобрен войник, който в 3D трета перспектива ще отмъщава на своите създатели за решението да бъде "елиминиран като безполезен", заедно с неговата красива помощничка Сандра, подбудителка към борба срещу безскрупулните корпорации. Всъщност най-трудният избор в играта е - с кого да играете. Тод и Сандра имат различни прийоми. Тод използва набор от леко- и тежкотоварни оръжия като се започне от обикновена пушка и се стигне до стандартните огнехвъргачки. Сандра от своя страна е бърза и чевръста мома, с нередки опити в областта на източните бойни изкуства. В над 15 нива, използвайки едновременно мишка и клавиатура, ще ви се налага да управлявате Тод и Сандра в поредния екшън залагащ на красиви визуални ефекти и скъп филмов лиценз. Мисиите, които ви очакват, ще бъдат разнообразни - от спасяване на заложници до отчаяна отбрана на бунтовнически селища, битки с андроиди от второ поколение, роботи, обучени кучета-пазачи...

Някой да ни подаде джойпада, моля!

Legends Of The Blademasters

17-годишният Ерик Валдемар скита самотен сред горите, след като чудовища нападат родното му селище. Криейки се сред дървесата, той открива меч, не обикновен меч, а бляскав, привличащ окото, едновременно примамлив и зловещ , меч. Поемайки го в ръце Ерик открива, че над него тегне проклятие - той не може по никакъв начин да изостави меча, а раздялата с него може единствено да го убие. Един от седемте меча, с които жестоките Пазители на Света помитат градове и ги превръщат в руини. Попаднал случайно в ръцете на добър момък, той се превръща в оръжие на Доброто над властващото Зло. Ерик е призван да унищожи с негова помощ останалите Пазители, заедно с приятелите си: снажната О'Лора Кита, носеща във вените си елфическа кръв; стихийния дух от Уиндор Оугъст Уинзлоу; Лукан, планинският орк от Ялта, обучен в рицарство от сър Роденщайн; и сър Макон, чието име не е това, с което го зовят, но тежка клетва го покрива.

Така започва епичното приключение в Legends Of The Blademasters. Ерик е принуден да скита из разкъсания от войни свят за да се научи да използва магическия мечи да получи нужните му умения да се противопостави на всеки един от Пазителите на Света. Играта е предимно ориентирана към битките, които ще се провеждат в реално време, и в които пълен контрол ще имаш само над Ерик. Останалите персонажи ще се управляват от изкуствения интелект на играта и Ерик може да им задава команди, доколкото има това положение - в началото малцина биха го послушали, докато към края на играта от слаб младеж той се превръща в истински герой и водач. И всичко това в бляскава графика, немалко ефекти и сносен геймплей. Ако обичате добрите сюжети и добрия екшън, може би ще ги намерите именно тук.

Производител: Ronin **Излиза:** юли 2000г.

Производител: Ion Storm **Излиза:** август 2000г.

Anachronox

Макар че на Ion Storm й излезе лошо име около простотиите с Daikatana на Джон Ромеро, не трябва това да хвърля черна сянка върху останалите заглваия на фирмата. Anachronox, заедно с Deus Ex, и на тазгодишното изложение, както и на миналогодишното, бяха едни от най-коментираните заглавия. Играта на Tom Hall ще предложи на геймърите над 60 часа вълнуващи приключения в света на Anachronox. Въпреки че в основата на тоа заглавие лежи engine-а на Quake 2, екипа на г-н Hall доста се е потрудил над него и повярвайте ми, ще останете приятно изненадани от крайния резултат. Във всеки един момент играчът ще може да управлява трима от общо седем героя, кой от кой по-колоритни. Множество NPC-та и странични куестове ще придават неповторима атмосфера на това заглавие. Системата за водене на битки ще бъде подобна на тази от Final Fantasy, но според г-н Hall доста по-раздвижена и ефективна. Искрено се надяваме в началот на Август тази игра да се появи на пазара.

Obi-Wan

Поредният опит на Lucas да създадат успешна Star Wars игра, за разлика от последните няколко, може и да се окаже успешен.
Obi-Wan е разглежда приключенията на бъдещия Генерал Кеноби, докато Qui-Con се занимава с малкия Анакин на Tatooine. Кралица Амидала е отвлечена и младия джедай тръгва да я спасява, преди неговия учител да е разбрал за това.
Основно играта ще върви в third-person перспектива, но по желание на играча може да се превключи на first-person. Оби-Уан ще има на разположение всички умения, който видяхме във филма Епизод 1, но по всичко личи че истинската прелест в играта ще бъде лазерната му сабя и по-скоро начина и на ползване. Според дизайнерите от Lucas е разработена специална технология, която ще позволява контрола над сабята да става чрез движения на мишката - накъдето я бутнете, натам ще отива и оръжието. Това определено ще внесе нов елемент при воденете на ръкопашен бой - аспект, който досега никой не е успял да реализира по убедителен и ефективен начин. Надяваме се този път Lucas да оправдаят огромните очакванията на фенове, защото ...

Производител: Lucas Arts **Излиза:** края на 2000 год.

Производител: Infinite Machine **Излиза:** есен 2001 год.

New Legends

Това е първата игра на Infinite Machine, фирмата основана преди около година от Justin Chin, водещия дизайнер на Lucas Arts за Jedi Knight II. След като напусна Lucas, г-н Chin взе със себе си още няколко души от екипа, работил върху най-добрата екшън игра от поредицата Star Wars и подписа договор с GT Interactive за лицензиране на Unreal платформата, както и за публикуване на първата игра на новия дизайнерски колектив. След една година мълчание, на тазгодишното E3 най-сетне бяха показани снимки от играта, наречена New Legends, както и бяха изнесени подробности (вярно, доста малко, но все пак) около gameplay-я.
New Legends ще екшън игра, действието на която ще се развива в близкото (не)вероятно бъдеще.
Естествено, светът е разкъсван от войни, множество държави и раси изчезват, а на тяхно място се появяват нови. В центъра на играта е Китай, разделена на отделни региони, подобно на феодалната епоха. Под ръководството на Roa Khan, най-сетне е постигнат мир между отделните региони. Всичко изглежда добре, докато Xao Gon, един от "феодалите", не решава да вземе властта в свой ръце. Постепенно войната стига до земите на династията Soo, защитавани от младия Sun Soo, в чиято роля влиза играчът.
Играта ще използва най-новия Unreal engine, и ще предлага както single, така и multiplayer режим.

Crimson Order

26-ти век. Обладаната от амбиции за власт и ксенофобски влияния раса Тан'Хар помита всяка интелигентна форма на живот из космическото пространство. Всеки опит за борка срещу заплахата е безсмислена - футуристичните технологии на чудовищните извънземни смазват всяка съпротива, всяка надежда. Или почти всяка. Когато Тан'Хар достигат планетата, нарична от бозайниците-заселници Земя, те откриват, че дори една нисша раса може да е потвърда и от стоманата на гигантските им кораби. Защото Красния Ред може да бъде заплашен само от борците на свобода на Марк Профет, които водят своята партизанска борба в името на всичко свято - своята планета и свободата!

Това е началото на сблъсъка между извънземни и хора в новата тактическа игра в реално време Crimson Order. Kinesoft не предлагат нищо ново откъм сюжет и оригиналност, но поне това, което има, е изльскано до блясък. Играта ще използва прилична триизмерна платформа с достатъчно ефекти за да върже всеки поглед, но това, което ще заслужава адмирации, е изкуствения Интелект. Той заслужено получава главно "И" заради воденият от множество скриптове симулиран разсъдък на вашите подчинени. Те ще бъдат управлявани единствено чрез гласовите команди на Марк, докато защитата на своя, а и неговия живот е поверена в ръцете на хиляди правила, които генерират един сложен модел на поведение. Така вашите бойци сами ще се досещат да претърсят телата на убитите, сами ще се хвърлят в най-близката сянка щом пазачи приближат отряда, ще използват всякакви хитроумни начини, за да спестят муниции в битка, която може лесно да бъде избегната. С две думи - ще имате Интелект, в чиито ръце наистина да поверите своите хора и да се надявате на някакъв успех.

Действието в Crimson Order се развива на 12 локации, всяка с по няколко мисии. Ще трябва да отслабите противника и да проникнете в неговото сърце за да откриете технологиите, които биха помогнали на човечеството да направи войната равна, а по-късно - и да поведе над поробителите си. Мултиплеъра ще е сериозно засегнат с режими за кооперативна игра, генератор на карти, класически teammatch и онлайн сценарии.

Производител: Kinesoft **Излиза:** началото на 2001г.

Planet of the Apes

Не знам дали си спомняте филма "Планетата на маймуните" или сте чели книгата на Пиер Бул на "Галактика". Ако отговорът е: "Да", ще имате до голяма степен представа за новото екшън-приключение на Fox Interactive. Ако пък нямате представа за какво става дума, ще се опитам да ви пресъздам историята в няколко изречения. Всичко това се случва 1000 години в бъдещето. Вие летите из Космоса и си поезирате, когато повреда в двигателя ви кара да се приземите на непозната планета, която прилича до голяма степен на Земята. Скоро разбирате, че еволюцията на тук си е направила още една лоша шега с вас и водещата раса е тази на маймуните. За целта ви няма да кажа нищо, тъй като никъде и дума не се споменава за нея, а дедуктивният метод едва ли е приложим в света на компютърните игри.

Знае се, че Planet of the Apes ще се състои от 15 огромни нива, които могат да бъдат разделени на 70 под-нива. В играта ще ви се наложи на решавате многобройни загадки и да се биете с изчадия като гигантски плъхове и прилепи. Понякога по-добрата идея ще бъде да се скриете някъде или да изпълзите на безопасно място. Ако си мислете, че Planet of the Apes ще бъде чист екшън, две хиляди реда реплики сигурно ще ви накарат да се замислите отново. Когато научим повече информация за тази игра, тя ще бъде представена по-подробно на страниците на списанието.

Производител: Fox Interactive **Излиза:** неизвестна

American McGee's Alice

Ако сте чели романите на Луис Карол, сигурно вече ще имате представа, за коя Алиса става дума. Само че нейната Страна на Чудесата е придобила малко страшнички измерения, след като е минала през въображението на American McGee (бивш дизайнер на нива на id Software) и задвижвано с вездесъщата Quake 3 машина. Арсеналът, с който ще се разхожда (уж) беззащитното момиченце из тайнствения подземен свят, води със себе си мисълта, че играта ще бъде всичко друго, само не и миролюбива. Става дума за странни железа като The Jack O'Death (я да видим сега...ъ-ъ, нещо като Клоунът на Смъртта, трябва да е май), Daemon Dice (това е лесно - Демонско Зарче) , Jack (in the Box) Bombs (ох пак зор - Бомби на Клоуна в Кутията), Ice Wand (хехе, жезъла на леда) и Jabberwocky Eye Staff (аааргх). С две думи, представете си Алиса малко по-добре въоръжена от Силвестър Сталоун в Рамбо 3. Дори и картите й за игра ще са нещо смъртоносно - например ще има хвърчащи острието, които ще разфасоват всичко, което се изпречи на пътя им. Целта ще бъде да се освободят добрите от игото на Царицата на купите. За сволачта, която ще се изпречи срещу малката сладурана, все още не се знае много, но е сигурно, че там ще се подвизават много от героите на книгата, макар и в малко по-зловеща светлина. Цялото действие ще се развие на 15 нива, които няма да се състоят единствено от безпощаден екшън. Ще трябва да се преодолеят най-различни препятствия и да се решат редица загадки. Ако към това се прибави Third Person перспективата, оптическите илюзии и смяната на размера на Алиса, ще получим едно различно и интересно заглавие, което е нещо повече от стандартен екшън.

Разбира се engine-а на Quake 3, благоприятства добрият графичен изглед на играта. Като добавка Rogue Entertainment са разработили специална система на частиците, за ефекти като огън, мъгла, експлозии, дъжд и сняг. В аудио отношение също няма да има разочаровани - 3D звук с професионално композиран музикален съпровод. Единственото разочарование е, че играта няма да има мултиплеър. Остава ни да изчакаме края на 2000-ната година (да чукнем на дърво) и да започнем да сеем разрушение с Алиса в Страната на Чудесата.

Производител: Rogue Entertainment **Излиза:** края на 2000 год.

Delta Force: Land Warrior

В самото начало на изложението NovaLogic обяви, че в момента работи върху следващата версия на хитовата си поредица Delta Force. Продължението ще се нарича Delta Force: Land Warrior и ще бъде доста поразличен от предишните две серии. Като за начало Land Warrior ще използва съвсем новичък engine, който най-накрая ще поддържа истинско 3D ускорение (предишните две версии бяха реализирани с Вселената технология, която, както опитът доказа, има зверски изисквания към системата). Поддържани ще бъдат видео-ускорители от остарялото вече Voodoo 2 до най-новия писък на модата. Все пак NovaLogic не са се отказали от Вселените и отново пред вас ще се ширне километри и километри ландшафт пълни с удобни места за чакане в засада. Както и в предишните версии, така и тук, ще можете да взимате скалпове на врага от повече от 1000 метра.

Ще имате избор измежду 5 (пет) Delta Force ветерана, като мисиите, които стоят пред вас, ще варират от спасяване на заложници до саботажи или фронтални атаки срещу лагери на терористи. Всъщност нищо ново за познавачите дотук. Новото ще се състои в невиждане досега екипировка и оръжия. Тези екстри идват от тясното сътрудничество на NovaLogic с военните, които (както GW писа) ще използват модифицирана версия на Delta Force 2 като обучаващ софтуер в тяхната програма Land Warrior. В нея е предвидено пехотинците да бъдат екипирани с технологии, присъщи доскоро единствено на превозните средства. Става дума GPS навигация, шлем с интегрирани дисплеи, лазерни търсачи и прочие новости. Надяваме се да видим всички тези чудеса в Land Warrior, който би трябвало да излезе след няколко месеца.

Производител: Nova Logic
Излиза: есен 2000 год.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Култовият (на запад) филм има всички изгледи да стане култова (по целия свят) игра. Щандът на Ritual, където показваха FAKK (you), привличаше доста големи тълпи от хора, още повече че самата протагонистка на главната героиня в играта Julie Strain, раздаваше автографи там.

За тези който не знаят за какво иде реч. Играта е базирана на анимационния филм Heavy Metal: 2000, който трябва до края на годината да се появи и у нас и който е продължение на легендарния анимационен хит от 1981 година Heavy Metal. Главната героиня, Julie, е единствената надежда за спасение на нейната планета F.A.K.K. (Federation Assigned Ketogenic Killzone - който иска да го превежда, да заповяда). Gith Industries, могъща мегакорпорация е насочила алчния си поглед към FAKK. Както обикновено се случва в такива ситуации, нашия човек (Julie) е единствения, който може да спре корпорацията.

Играта ще използва engine-а на Quake 3, което мисля е достатъчен атестат за графично качество. Играчът ще се наслаждава на прелестните форми на Julie, създадени с толкова любов от дизайнерите на Ritual, благодарение на third-person перспективата, в която ще върви FAKK-то. Една от най-пропагандираните новости в играта ще бъде възможността главната героиня да ползва две оръжия едновременно или оръжие в едната и щит в другата ръка. А изборът от оръжия ще бъде меко казано голям. Пичовете от Ritual заявиха преди няколко седмици, че поради технически причини опцията за игра в мрежа няма да излезе заедно с играта, а като допълнителен add-on.

Както е тръгнало, 2000-та година май ще мине под егидата на third-person екшъните - Max Payne, Heavey Metal: FAKK 2, Rune са само част от веселбата, която ни очаква.

Производител: Ritual Entertainment **Излиза:** 28.08.2000

Производител: Monolith **Излиза:** края на 2000г.

No One Lives Forever

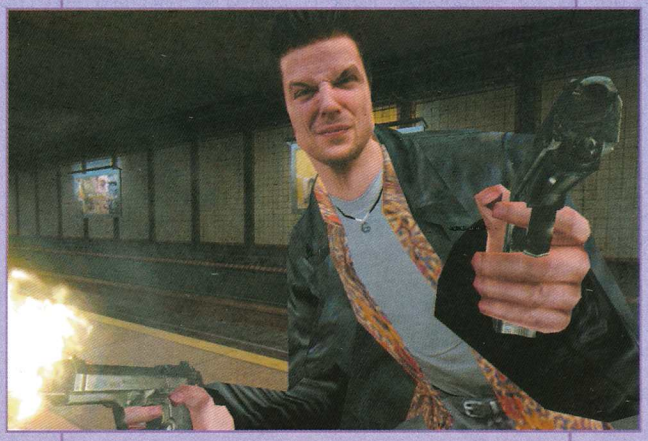
Заглавието, носещо философското име "Никой не живее вечно" ще бъде един интересен опит да се съчетаят жанровете екшън и приключение заедно с атмосферата и хумора на шпионските филми от 60-те години. Вие поемате ролята на агент, работещ за супер секретна международна антитерористична организация, наречена UNITY. Оттам ще ви изненадват тъкмо 15 пъти с неприятни новини относно някоя задача, която трябва да извършвате. Вашата работа ще ви отведе из различни точки на земното кълбо - в океана, Мароко, Алпите, Северно Море... За да не се оплаквате, че ще ви бъде скучно по време на мисиите пред вас ще стоят маси противници. Освен станалите вече банални войници, срещу вас ще играят и други агенти, решили че вече сте заслужили доживотна почивка в дървено жилище на 2 метра под земята. За да не гледате толкова жално, Monolith са ви приготвили над 30 джунджурии, с които да посрещнете неприятностите с гордо вдигната глава. Наред със стандартните пушкала, вие ще разполагате с малки хитринки (някои от които в процес на изпитание) от рода на парализиращ газ, мини-оксижен, отрови, странни видове куршуми и прочие. В допълнение ще се радвате и на средства за транспорт, различни от кракомобила - очаквайте мотори, джипове и други нетоварни МПС-та.

Графично, NOLF също е добре подкована. Играта ще използва engine-а Lithtech 2 - резултатите се виждат от разположените в ляво снимки.

Повече - когато No One Lives Forever излезе на пазара

Max Payne

Финландците от Remedy, разработващи тази игра в тясно сътрудничество с 3D Realms, стриктно се придържат към правилото "мълчанието е злато". Въпреки че тази игра бе обявена преди повече от година, все още има прекалено малко информация за нея. Ето накратко какво знаем досега:
Историята се върти около главния герой, нюйоркския полицай Max Payne. Улична банда избива цялото му семейство, и той се заклева да си отмъсти Три години по-късно той вече е специален агент към службата на областния прокурор. Но нещата се объркват. Неговия най-добър приятел, който му е и шеф, е зверски убит и Max е натопен. Освен това мафиотската фамилия, в която Payne е проникнал като ченге под прикритие иска кръвта му да се лее из всички улици на града. В общи линии задачата е ясна - да отмъсти, да отхвърли обвиненията срещу себе си и ... да оцелее!
От Remedy описват играта като "third-person екшън за по-зряла публика". В случая под зряла се разбира над 18 години, тъй като това заглавие ще изобилства от кървави сцени. Няма да се впускам в излишни детайли, като съберем повече информация ще хвърлим още едно око на това заглавие.
Тук само искам да спомена за уникалната система за разполагане на камерата, която финландците са разработили. При всички по "напечени" ситуации в играта (и по специално престрелки), engine-а автоматично ще сменя перспективата и ще преминава към забавен кадър, с цел по-осезаема драматичност. Дизайнерите от Remedy си признават че са върли фенове на филмите на John Woo.
Вече второ E3 тази игра е сред най-коментираните заглавия на изложението. Надяваме се до края на годината да я видим на пазара.



Производител: Remedy Entertainment **Излиза:** 25.09.2000 год.

Deer Avenger 3.D

Елени. Ловци. Пушки. Ловен сезон. И 3..D, както и да значи това. Това са елементите, които съставят поредната изцепка на Simon And Schuster, която би трябвало да забавлява американските анти-еколози. С подобаващ на честния ловец арсенал - арбалет, ловна пушка, картечница, M-16, гранатомет и разбира се, къде без базуката, вие ще имате невероятната възможност да ловувате, за трети пореден път, женски елени, мъжки елени, малки еленчета, стари такива, други ловци, ловджийски кучета, екологи, активисти за защита на животинските права, че дори и най-обикновени туристи, записващи песента на птичките. С по-красива графика от всякога, с нов Изкуствен Имбицил, с много екстри и задължителна игра по Интернет, Deer Avenger 3..D зове идиота във вас да се пробуди и спомни ехото на ловджийките рогове.

Производител: Simon & Schuster **Излиза:** на кой му пука :)

Red Faction

Една от най-големите изненади на тазгодишното изложение беше анонсирането на новата игра на Volition. Създателите на Descent: Freespace и Freespace 2, които в момента разработват доста обещаващото заглавие Summoner, хвърлиха бомбата, като изнесоха информация за най-новият си проект - first-person екшъна Red Faction! Макар и все още да няма кой знае каква информация за играта, след щателно проучване успяхме да съберем достатъчно, за да задоволим любопитството ви.

Играчът ще заеме ролята на Parker, работник в мините на корпорацията Ultor в недрата на Марс. Миньорите живея и работят в нечовешки условия. По-страшното обаче е Чумата - странна смъртоносна болест, която покосява редиците им. Незаинтересоваността на корпорацията към проблемите на миньорите води до логичен резултата - бунт, оглавен, естествено, от Parker. Целта на играча е да е оцелее достатъчно дълго, за да разкрие мистерията на Чумата и да се справи с бюрократите от Ultor. Тази му задача ще го преведе от миньорските комплекси под земята до нанолабораториите на повърхността на Марс, и дори до спътниците в орбита около червената планета.

От Volition претендират за революционен engine, който ще позволява на играча не просто да взаимодейства с околния свят, но й да го руши! Натъкнете ли се на заключена врата, просто я взривете, попаднете ли в задънена улица, просто пробийте дупка в стената! Това звучи невероятно, но има всички изгледи да стане факт!

Над дузина разнообразни оръжия; система за локализирани поражения, по-съвършена от тази на Soldier of Fortune; реалистичен физичен отдел; възможност за управление на различни превозни средства - това са само част от нещата, който Red Faction ще предложи на играчът. Засега можем само да разчитаме на думата на Volition, но веднага щом съберем по-подробна информация, ще ви запознаем в детайли с това многообещаващо заглавие.

Производител: Volition **Излиза:** рано е да се каже

Dragon's Lair 3D

Годината е 1983. Компютърните игри правят първите си сериозни крачки. Тогава, на все още крехкия и неукрепнал пазар излиза едно заглавие. Dragon's Lair. Първата игра, която предложи цели 4 минути рисувана анимация, пред която критика и потребители благоговееха. Сега, 17 години по-късно, третата част на играта заплашва да премине бариерата на рисуваната анимация... в третото измерение!

За любителите на добрия стил и игрите, правени с труд и любов, обаче това не трябва да бъде лош знак. Dragon's Lair 3D не е нова игра, тя е по-скоро модерен римейк на класическото заглавие. Отново в ролята на неопитния рицар Дирк "На Който Му Пука", въоръжен с два пъти по-дълъг от самия него и много тежък меч, трябва да спаси принцеса Дафне от ужасяваща съдба. Старият сюжет, всички диалози и анимации, всички локации, противници, събития - всичко това е запазено и поднесено в модерен вариант. Графиката използва един особено странен стил - всички герои и предмети са триизмерни модели, но по ръбовете им са наложени изчислени от компютъра контури, в зависимост от гледната точка. Така хем всичко ще изглежда като анимирано, хем ще бъде най-красивата анимация, която сте виждали поради особено плавните преливания между контурите. Освен това докато през 1983-та анимациите се състояха от няколко кадъра, които сякаш изникваха от нищото, в Dragon's Lair 3D анимациите представляват скриптирани събития в самата игрова среда, така че купищата анимации и обрати на сюжета няма да се отразяват на невероятната атмосфера.

Със своя хумор, лековат екшън и множество анимации, които просто заливат играча в един гениален анимационно-триизмерен стил, Dragon's Lair 3D е нещо, което дори и да не изиграете, трябва да видите.

Производител: Kine Soft **Излиза:** начало 2001г.

Baldur's Gate II

Първо добрата новина - Baldur's Gate II е готова! Единственото, което се прави в момента по играта е изчистване на бъгове и последни тестове. От Bioware обявиха че живот и здраве на първи септември BGII ще е на пазара.

Едва ли има наш читател, който не знае какво представлява Baldur's Gate, така че ще караме направо. BG II обещава да бъде BG на стероиди. Изцяло обновена графика, с разделителна способност от 800X600 (официално) и 1024X768 (неофициално). Интерфейсът вече е "подвижен", така че играчът ще може да го мести където си иска по екрана, и дори изцяло да го скрие.

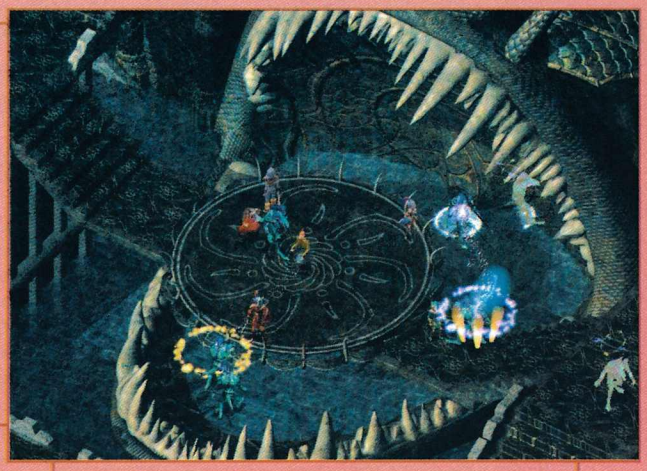
В графично отношение, BGII ще предложи коренно изменен engine. Всички единици ще бъдат анимирани с повее кадри, всички магии ще имат нови и впечатляващи ефекти.

Списъкът с подобренията е толкова голям, че няма да ми стигне страницата само да ги изреждам.

Новия таван от 2 900 000 точки опит ще позволи на играчите да добавят нови 7-10 нива над тези от BG, в зависимост от класа с който играят. В този дух е разширен и броя на класовете - добавени са три нови, а всички останали са разширени с т.н. "kits". Над 35 нови създания ще тровят живота на героите ни, всички с нови анимации и нови модели.

Интересен момент, който мисля че не много известен е, че играта в основата си няма да бъде много трудна. Това е с цел новобранците да не се стреснат много. За хардкор играчите са предвидени странични куестове,

Който ще бъдат изключително трудно и ще изправят героите срещу много могъщи създания. Естествено това ще носи много точки и ценни артефакти, така че всеки ще преценява с какво да се захваща. Интересна е новината за могъщи артефакти, които са счупени и парчетата от тях са разхвърляни из различните краища на игралния свят. Ако успеете да ги съберете и намерите някой специален майстор, ще можете да сглобите някоя величествена броня или пък убийствен меч. Живот и здраве, след два-три месеца на страниците на списанието ще намерите подробен преглед на това многоочаквано заглавие.



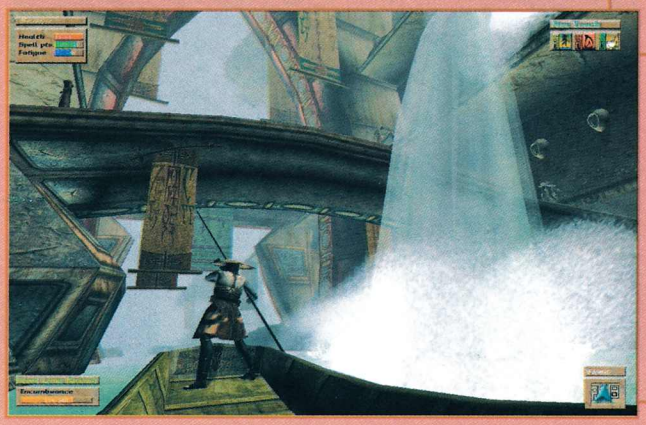
Производител: BioWare **Излиза:** края на 2000 год.

Elder Scrolls: Morrowind

Morrowind е най-новата игра от славната поредица на Bethesda Elder Scrolls, включваща още Arena и Daggerfall. Едва ли има почитатели на ролевите игри, който да не са играли или поне чули тези класически заглавия. Подобно на първите игри, Morrowind ще бъде изцяло нелинейна и с повече или по-малко отворен край - околния свят, както и начините за взаимодействие между него и играча ще се определят от действията на последния.

За разлика от предишните игри, действието в Morrowind няма да се развива из целия свят на Elder Scrolls, а в доста по-малък район. Това от своя страна определя и огромната детайлност на игралния свят и неговите обитатели, при това не само от гледна точка на история, но и на технология и графика. Очаква се играта да има доста големи хардуерни изисквания, но това е нормално, тъй като пичовете от Zenimax използват специално разработен engine, позволяващ изобразяването на огромни и изключително детайлни текстури, фина скелетна анимация и др.

Играта се разработва вече повече от година, но поради замислената комплектност на историята и работата по мощния engine, предполагаме че най-рано това заглавие може да се очаква към края на 2001 година. Освен това водещия проекта Todd Howard е заявил пред журналисти, че той и неговия екип са си извадили поуките от Daggerfall (наричана от много хора Buggerfall) и ще работят върху играта докато не бъде абсолютно годна за игра.



Производител: Zenimax **Излиза:** есен 2001г.

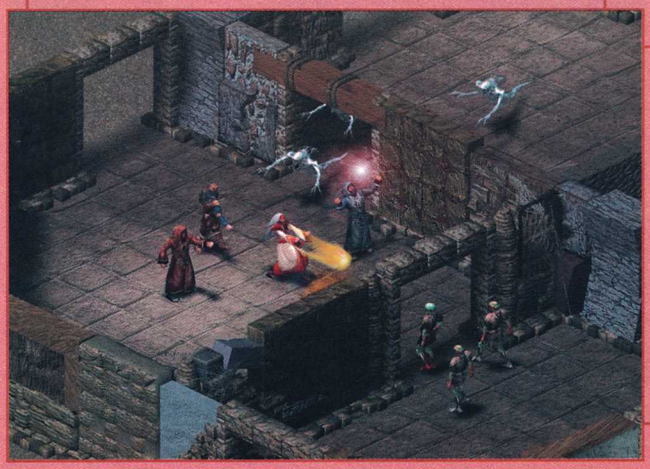
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Както можеше да се очаква, Pool of Radiance 2 също бе демонстрирана на изложението. Това е поредното силно ролево заглавие, което се очаква с голям интерес от феновете на жанра. Продължението на първата Pool of Radiance се разработва от същите хора, които поставиха началото на златната Gold Box серия на SSI в началото на 80-те. PoR ще бъде първата компютърна ролева игра, базирана на новата 3-та ревизия на правилата на AD&D. Между другото веднага след излизането на 3-тата ревизия през Август, на страниците на списанието ще ви запознаем по-подробно с магическия свят на Advanced Dungeons and Dragons.

Както можете да видите на снимката, PoR изглежда невероятно, но според колегите, посетили изложението, играта в действие изглежда пъти по-добре. Прекрасни рендвани пейзажи, плавни анимации на персонажите и създания - това са само част от прелестите, които ще ни предложи това заглавие. Играчът ще управлява шест основни героя, но към групата му ще могат да се присъединяват и някои NPC-та. Засега се споменават над 12 уникални персонажа, които в един или друг момент ще обединят сили с групата на играча.

Едно от оригиналните решения в играта е системата за водене на битки, която ще бъде едновременно походова и в реално време. Това ще става по следния начин: Всички създания и персонажи ще имат показател Initiative (Инициатива), който ще определя кой кога може да действа. Всяко създание или герой ще имат определено време за действие, което може да се регулира предварително. Продължителността на един ход може да бъде от части от секундата до 20-30 секунди, в зависимост от желанието на играча. Ако в определеното за ход време, не бъде извършено никакво действие, създанието или героя автоматично заема защитна позиция.

PoR ще предложи на играчите и възможност за игра в мрежа по Интернет или LAN.



Производител: Stormfront Studios **Излиза:** края на 2000 год.

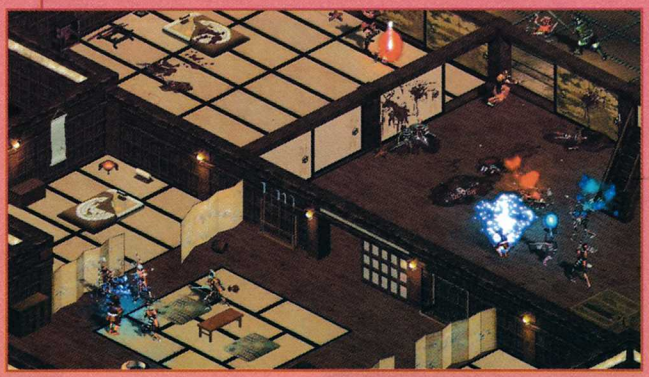
Throne of Darkness

Представете си Diablo в средновековна Япония и ще придобиете представа какво да очаквате от Throne of Darkness (ToD). Всъщност момчетата от Click въобще не се противят на сравненията с Diablo - те самите са бивши членове на екипа на Blizzard, създал култовата игра.

ToD ще бъде single и multiplayer игра, в която играчите ще могат да контролират между един и седем самурая. Всеки един от самураите ще бъде специалист в дадена област, например някой ще владее магически сили, а друг ще притежава нинджаподобни умения.

Историята на играта е доста обикновена. Злият император се разболява и е на смъртен одър. Още по-зъл монах му предлага вечен живот срещу ... е обикновено в такива моменти се плаща скъпо. След като изпива предложената му от монаха отвара, в тялото на императора се вселява демона Raien, който както се сещате поема нещата в свои ръце. Постепенно почти цялата земя пада пред армиите на императора. Тук на сцената излизана играчът, който е в ролята на daimyo (нещо като едър феодален владетел, според моя ограничен японски). Той е заклещен на последния етаж на собствения си замък, обсаден от армиите на императора.В соловия режим, играчът трябва да освободи замъка си, земите си, после земите на цялата империя, докато накрая стигне императорския замък, където да нарита лично задника на демона.

ToD ще предлага и доста богати възможности за игра в мрежа. Тук искам да изтъкна особено режима, в който един играч е в ролята на лошия император и защитава замъка си, докато другите се опитват да му го вземат. Този който убие лошия, моментално заема неговото място.



Производител: Click Entertainment **Излиза:** начало 2001г.

Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

Само преди два броя направихме подробен предварителен преглед на първата игра на Troika Games - фирма съставена от "бащите" на Fallout. Момчетата от Troika демонстрираха отрочето си на изложението, и според всеобщото мнение играта има огромен потенциал.

За тези от вас, които за пръв път чуват за това заглавие, съвсем кратко резюме:

* Безкласова, базирана на точки система за развитие на персонажите, която позволява почти безгранично разнообразие в оформянето на героите ви.
* Богата система от показатели, включваща 8 основни (сила, подвижност и т.н.), повече от дузина производни (устойчивост на отрова, скорост на героя и др.); 16 основни умения (отваряне на ключалки, комар и др.); 80 магии разделени в 16 школи (по 5 в школа) и 56 технологични умения, разделени на 8 дисциплини.
* Огромен игрален свят, с дузина градове, подземия, и прочие обители.
* Повече от 300 уникални персонажа и 280 различни създания из света на Arcanum.

Производител: Troika Games LLC **Излиза:** есен 2000г.

Dungeon Siege

И тази игра наскоро беше разгледана на страниците на Workshop-а. На изложението в LA лично Chris Taylor демонстрираше новата си рожба и макар пак да не беше изнесена информация за фабулата, поне беше онагледен gameplay-я. Може би най-интересното в Dungeon Siege е, че игралния свят е е едно огромно цяло - от най-високата планина до най-дълбоката дупка. Няма вече отегчителни екрани с надпис "Loading" докато преминавате от една местност в друга!

Г-н Taylor е пренесъл голяма част от знанията си за стратегиите в реално време в новата си игра. Интерфейсът на Dungeon Siege ще бъде адски опростен, като за удобство на играчът ще бъдат предложени характерни за RTS-ите "екстри" като "drag select", waypoint-и, формации и прочие. Освен това, ако сметнат това за необходимо, играчите ще могат сами да оформят поведението на управляваните от тях герои чрез прост скрипт-език. Играчът може да избере да мине играта с група от герои или пък само с един герои, като особено при втория подход от особено голяма помощ ще бъдат товарните мулета, които можете да си купите за да носят излишния товар. Играта ще има доста солидни възможности за игра в мрежа, както по Интернет така и по ЛАН. Освен това Chris Taylor заяви, че с копието от Dungeon Siege ще върви и редактор, с който игачите сами ще могат да създават светове, персонажи, най-различни създания и магии.

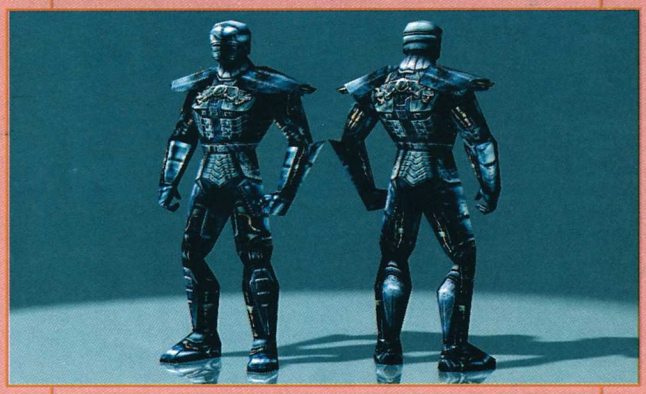
Едва ли е необходимо да ви казваме, че това е едно от заглавията, които чакаме с огромно нетърпение.

Производител: Gas Powered Games **Излиза:** начало 2001г.

Ultima Worlds Online: Origin

Макар и в България online ролевите игри да не са особено (да не кажа хич) популярни, по съвсем разбираеми причини, това е заглавието, което може да промени нещата. Доскоро известна като Ultima Online 2, UWO ще е първата масивна онлайн ролева игра от второ поколение, която ще излезе на пазара. И пичовете от Origin са се нагърбили с нелеката задача да създадат шедьовър както в графично, така и в геймплей отношение. При това целта им е играта да може да се играе и през 28.8 К модеми!!! Играта ще използва могъществен 3D engine, подобен на този от Ultima: Ascension, която макар и бъгава, в графично отношение беше просто Великолепна. Разработената от Origin нова технология за моделиране на ниско-полигонни персонажи и създания придава много по-органичен и по-реалистичен вид на всички модели. Нещо повече - създателите на играта твърдят, че 20-30 гадини едновременно на екрана няма да забавят gameplay-я нито с кадър. Чрез използване на motion-capturing всички движения на управляваните от играчите персонажи, както и на всички хуманоидни създания ще бъдат свръхреалистични. За да разберете за какво говоря, хвърлете едно око на филмчето, което сме пуснали на диска - и си приберете долната устна, не е прилично така!

Това ще бъде може би играта, която предлага най-комплексна система за индивидуализация на героя - при започване ще можете да си избирате измежду десетки и стотици елементи - цвят на кожа, коса, татуировки, белези, пиърсинг ... каквото се сетите. Освен това при създаването на героя ще имате избор от буквално милиони професии, показатели и параметри. Най-хубавата част е, че ако ви писне например да сте най-добрия ковач в Britania, можете моментално да се "преквалифицирате" в каквато друга роля искате, като изхарчените "skill points" ви се запазват и можете да ги разпределите наново! Ние от Workshopa, всяка вечер преди лягане палим свещичка и се молим богу до излизането на играта през 2001 година някой (който и да е) да е купил БТК и да е оправил скапаните ни връзки, за да можем и ние да се потопим във вълшебния свят на Ultima Worlds Online: Origin.



Производител: **Origin Systems** **Излиза:** **есен 2001г.**

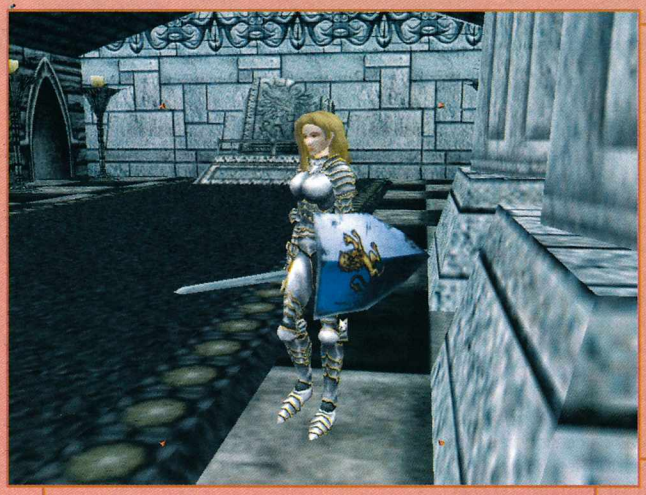
Diablo 2

След като й отделихме 8 страници в бр. 14 и 3 страници в бр. 17, мисля че няма какво повече да говорим за тази игра. Всъщност има - от Blizzard са потвърдили с регионалните си дистрибутори по света датата за световната премиера на играта. Това ще бъде 10 юли 2000 г. Тогава ще се сбъднат мечтите на хиляди играчи по света.

Колегите от фирма "Пулсар" заявиха, че играта ще я има и в България на 10 юли. Така че дерзайте братя, дългото чакане почти свърши.

Също така използваме повода да направим едно кратко изявление. От 10 юли Gamers' Workshop се затваря за всичко и всички за неопределен период от време. Благодаря за разбирането.

Производител: **Blizzard North** **Излиза:** **10.07.2000г.**



Производител: Wolfpack Studios **Излиза:** среда 2001г.

Shadowbane

Shadowbane ще бъде online ролева игра. Не смятахме да представяме подобни заглавия, тъй като в България те не са популярни. Но някои от демонстрираните заглавия на E3-то просто го наложиха. Ще хвърлим по едно око на две игри Ultima Online 2 и Shadowbane.

Първо за играта на Wolfpack. Спряхме се на Shadowbane измежду многото други, защото тази игра се очертава да бъде по-различна от стандартните online ролеви заглавия.

За разлика от досегашните заглавия, които са на пазара - Everquest, Asheron's Call, Ultima Online и др., пичовете от Wolfpack са решили да изместят центъра на играта от безцелното трупане на опит. За разлика от съществуващите сега игри, светът на Shadowbane ще бъде олицетворение на средновековно общество. Всеки играч освен раса (над 10) и клас (много), при започването на играта ще избере и към коя гилдия ще принадлежи. Гилдиите в Shadowbane ще бъдат доста на брой и много разнообразни - The Wizard's Circle, Barbarian's Clan, The Church of All Fathers и др. Всяка една гилдия ще има собствена политика, която често ще се сблъсква с политиката на друга гилдия. И тогава ще има война! Пичовете от Wolfpack твърдят ще играта ще бъде така конструирана, че да стимулира играчите не просто да изпълняват куестове от рода на "убий дракона и ми донеси главата му", а да завладяват земи, да превземат замъци, да окупират територии. Целта е да се създават малки общества от играчи, със статута на държави, като по този начин да се придаде нов облик на online ролевите игри. Но колонизирането ще има и обратна страна - ще трябва да се защитават завладените територии от други "държави" или странстващи племена. Дейно участие в играта ще имат самите създатели от Wolfpack, които ще играят ролята на Feature Characters -персонажи, които да насочват играчите. Те ще могат да дават съвети, да подсказват, да лъжат, да създават интриги, дори да се превъплъщават в някои от обитателите на света на Shadowbane.

Death Dealer

Французите от фирмата "Око за око" показаха на изложението разработваната от тях вече близо две години изометрична ролева игра с работно заглавие "Death Dealer". В нея играчът влиза в ролята на варварина Gamesh, чието село е било унищожено от великани. Отмъщението повежда младия герой към непознати земи и приключения. Подобно на Planescape: Torment Gamesh ще се оформя като персонаж в зависимост от действията си. Към него с течение на играта ще се присъединят още трима герои - шаман-циклоп, жрицата Megoe и тигъроподобния убиец Chapateh. Всички герои ще имат магически умения, но само шаманът ще може да се възползва в най-пълна степен от тях. Освен това всеки един от тях ще има и специфични умения.

Всички персонажи в играта ще бъдат 3D моделирани, като само заобикалящата ги среда ще бъде предварително рендвана. Играта ще поддържа разделителна способност до 1600X1200!

Битките ще се водят на ходове, като всеки герой ще има определено време (15-20 секунди), през което да реализира хода си. Ако не се справи за това време, компютъра ще действа вместо него. Французите обещават света на Death Dealer да бъде доста интерактивен, като играчът ще има възможност да разбива врати, да пали и мести предмети и т.н. Ще очакваме повече информация за тази игра в идните месеци.

Производител: Oeil pour Oeil **Излиза:** есен 20001год.

Escape from Monkey Island

Нова игра от серията Monkey Island! Едва ли ще има някой, който да играе куестове и да остане безучастен при тази новина. И въпреки че дори и аз останах малко изненадан (и разочарован, признавам си) от факта, че добрия стар и обичан от всички 2D SCUMM engine е загърбен за сметка на нов и лъскав 3D такъв, перфектната репутация на Lucas в областта на куестовете ме навежда на мисълта че и този път ще се насладим на една прекрасно приключение.

Escape започва оттам, където завърши Curse of the Monkey Island - Guybrush "Кошмарът на Карибите" Threepwood и новата му съпруга Губернаторката Elaine "Кошмарът на Gyubrush" Marley-Threepwood се завръщат от сватбено пътешествие. То обаче е продължило толкова дълго, че всички решили че те са мъртви. В този ред на мисли, тъй като Губернаторката е мъртва, бюрократите решили че нейната огромна къща само заема ценна площ и решили да я съборят. Но това не е най-лошото - на острова изгрява звездата на познатия ни от предишните игри Charles L. Charles, който решава да заеме мястото на Elain като Губернатор. Както виждате има доста работа за вършене, така че Guybrush ще трябва доста да се потруди за да помогне на любимата си.

За радост на почитателите на поредицата, пичовете от Lucas са се постарали да запазят стария анимационен вид на играта, въпреки преминаването от 2D към 3D. Макар и да изглежда различно, Escape определено не изглежда лошо. В основата на новия engine са залегнали части и концепции, използвани преди това в Grim Fandango, но за разлика от него тук абсолютно всичко ще бъде 3D. Най-силната част на Monkey Island винаги е била в сценария. Предните три игри от серията са едни от малкото заглавия, които караха играчите да се смеят от сърце и ние от Workshop-а не виждаме защо и четвъртото заглавие да не продължи славната традиция. Още повече, че с неговата разработка са се заели не други, а същите луди пичове, който създадоха едно от най-забавните и странни приключения въобще - Sam and Max Hit The Road.

Производител: Lucas Arts **Излиза:** началото на 2001г.

Alone in the Dark 4

След дългогодишно очакване, най-накрая на хоризонта изплува новата игра от славната поредица Alone In The Dark. Отново в центъра на събитията е старият ни познайник, детективът преследващ свръхестествените сили, Едуард Карнби. Действието се върти около загадъчната смърт на най-добрия приятел на Карнби, Fiske, чието тяло е намерено на мистериозния Shadow Island. Става ясно, че Fiske е търсел три изчезнали плочи, свързани по някакъв начин с историята на странния остров. За да разкрие убиеца на приятеля си, Карнби решава да довърши започнатото от Fiske разследване. По пътя към ужасната истина играчът ще се натъква на множество загадки, а орди от адски изчадия всячески ще се опитват да го превърнат в част от интериора. Играчът ще има да избира дали да играе с Carnbi, или със Лара Крофт, ъ-ъ-ъ, пардон, Aline Cedrac, която си има собствени сметки за разчистване с нечистите сили от острова.

Подобно на предишните заглавия, The New Nightmare ще използва third-person перспектива и ще залага на мрачна атмосфера. Както можете да видите и от снимката, графиката на играта е много подобрена, дори някак си прилича на картина. Има още доста работа по това заглавие, но се надяваме дългото чакане на нов Alone да се окаже заслужено.

Производител: Darkworks **Излиза:** края на 2000г.

Evil Dead: Hail To The King

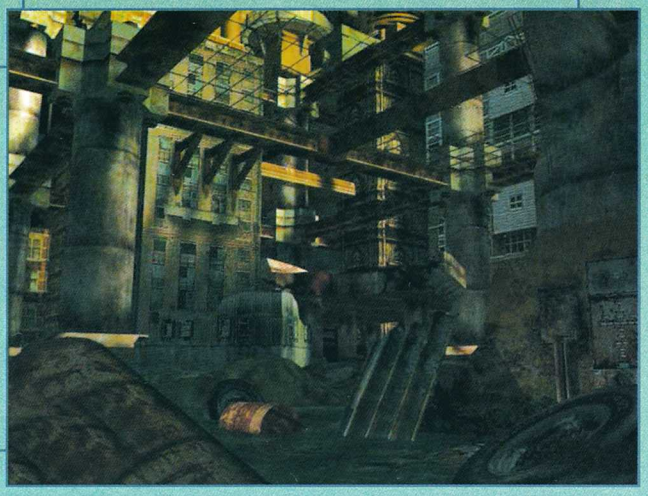
Който е гледал едноименните филми, ще се сети веднага за какво става на въпрос. Който не е, не е загубил страшно много. Играта започва осем години след края на последния филм - Army of Darkness, който между другото е най-хубавия от трите. В основата на проблемите е "несъществуващата" книга Некрономикон на лудия арабин Абу ал Хазред. Нейната сила призовава множество мъртъвци обратно към живот (доста непълноценен при това), а освен тях и множество демони, адски твари и прочие зла сволоч. Между тях и разрушението на света стой само един човек - Ash, който е и главния герои във филмите. Между другото тези няколко изречения бяха и като ретроспекция на трилогията, така че вече знаете всичко. Играта ще бъде подобна на Resident Evil и Alone in the Dark, както по атмосфера така и по gameplay. Основно акцента ще пада върху рязане, кълцане, стреляне, смазване и др. богоугодни действия, водещи до редуцирането на тъмните сили да малки гърчещи се парченца. Играчът щ разплага със задължителните за жанра брадва, моторна резачка, пушка и др. общо към 10 демоноубиващи оръжия.

Както и филмите, така и играта няма да залагат много на силен сценарии, колкото на много хумор и неспирен екшън. Интересен е факта, че Bruce Campbell - актьорът, играл ролята на Ash във филмите, ще озвучава компютърното си alter ego.

Производител: Heavy Iron Studios **Излиза:** края на 2000 год.

Project Eden

Въпреки че всички от редакцията сме твърдо убедени, че в главите на пичовете от Core Design съществува само едрогърдата звезда на новото сайбър-поколение, известна галено като кака Лара, за наше голямо учудване се оказа че не сме били прави (едва ли това е изненада за някой). Новата игра на това, което остана от екипа, създал преди години Tomb Raider, се казва Project Eden. По-интересното в случая е, че това е third-person екшън игра, в която играчът управлява не един, а четири персонажа. Както всички знаете, светът след 10 (20, 30 и т.н. години) ще бъде свръх населено място, където живота ще бъде едно доста неприятно състояние на съществуване. В контекста на играта, за да се реши проблема със свръхпопулацията, започва изграждането на мегакули, издигащи се с километри в небето, където да живеят хората. Естествено, богатите копелета живеят на най-горните етажи, докато на най-долните са най-изпадналите представители на човешкия род. След инцидент с инженерен екип, изпратен към долните етажи, по следите му е изпратен втори екип, но този път съставен от специални агенти. Веднъж попаднали на приземните етажи, агентите са посрещнати от доста странни създания, които ако не съвсем, то почти нямат нищо общо с човешкия вид. Всеки един от агентите ще притежава специфични умения, които ще помагат на играча да преодолява препятствията по пътя. Играта като цяло ще бъде представено в трето лице перспектива, но пожелание ще може да се превключва в първо лице. Камерата ще следи основно действията на Carter, водачът на екипа. Неговите другари са Minoko - компютърна специалистка, Andre - инженер и Amber - боен робот от последно поколение. Project Eden ще използва собствен 3D engine, който според мнението на западните ни колеги изглежда толкова впечатляващ, колкото беше и първия Tomb Raider, когато се появи преди няколко години. Освен разните му там bump mapping, gloss maping, enviroment mapping и прочие mapping екстри, доста впечатляващата е авангардната анимационна система, позволяваща ефекти подобни на тези от Матрицата (бавни движения и прочие).



Производител: Core Design **Излиза:** среда 2001 год.

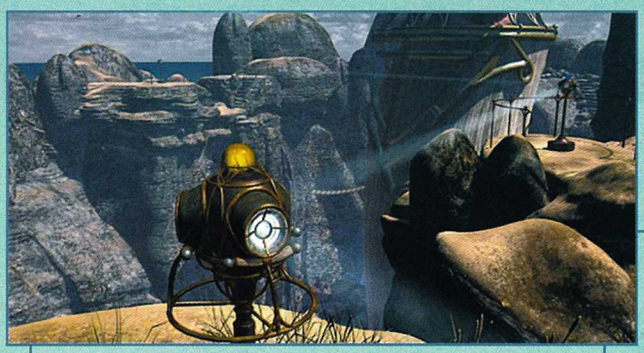
Evil Twin - Cyprien's Chronicles

Evil Twin е едно от малкото приключения, които бяха представени на тазгодишното E3. И отново е правена от европейци, които като че ли не искат да повярват на американците, че този жанр е умрял. Само така, европейски лъвове!

Историята на играта се развива около рождения ден на хлапе, наречено Киприан (Cyprien). Докато организира огромен купон по случай радостното събитие, нещо става и момчето бива захвърлено в алтернативен свят, който сякаш е изваден от най-големите му кошмари. С малката разлика, че онова лигаво нещо, което пълзи към него не може да бъде изгонено с рязко събуждане, а трябва да се бяга. За Ваша радост Киприан е маниак на тема комикси и открива, че може да си играе с реалността. Така прави себе си Супер Киприан. Вече се сещате, че ни очаква поредното хорър заглавие, което има за цел да ни осигури безсънни нощи, изпълнени с кошмари (май малко безсмислено се получи :)). За да осигурят такъв ефект, In Utero добре са се подготвили - играта изглежда фантастично и дори многообразието от цветове напомня това на Rayman 2.

За да стане едно приключение хубаво е необходим добър геймплей и тонове хитри идеи, които се надяваме французите да успеят да измислят. Засега се знае че в Evil Twin ще има множество логически загадки, няколко екшън момента, а вие ще можете да си общувате с над 100 персонажа, разположени на 8 огромни острова. Засега толкова.

Производител: In Utero **Излиза:** края на 2000г.



Производител: Presto Studios **Излиза:** пролет 2001г.

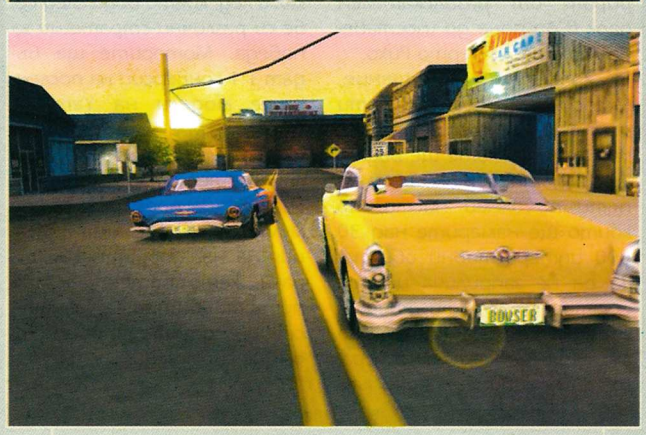
Myst 3

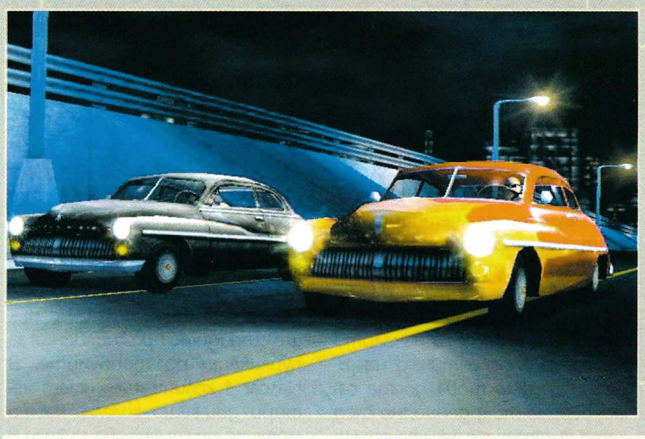
Завръща се първоначалника на триизмерния куест – Myst! В отделите за разработка на Mattel Interactive тихомълком, без много шум и в пълна секретност се разработват две заглавия, носещи почти сакрално значение за любителите на истинските приключения - Myst III: Excile и Myst Dimentions. И докато Myst Dimentions е проект, който няма да зърнем до средата на идната година, Mattel разкриха какво трябва да очакваме в началото на идната година - Myst III. Разработчиците на третата част на играта обаче са не Cyan, създателите на оригиналните две серии, а ветераните от Presto Studios, създателите на един от първите FMV куестове - Journeyman Project 1 и 2. Както си е традиция, Myst III ще предложи ново пътешествие до острова Мист и проходи към пет нови ери за обикаляне и разучаване, изпълнени с диаболични загадки и потайни мистерии. А новият злодей, с който ще трябва да се преборите, е мрачен тип, чието измерение е унищожено от познатите от първата част Сирус и Ахенар, чието отмъщение обаче е насочено към добрия Атрус и неговия приказен остров. Но в началото въобще няма да ви е до това - в ролята на обикновен човек, затворник в една от петте ери, ще трябва да откриете ключа към своето избавление... а може би и към нещо друго?

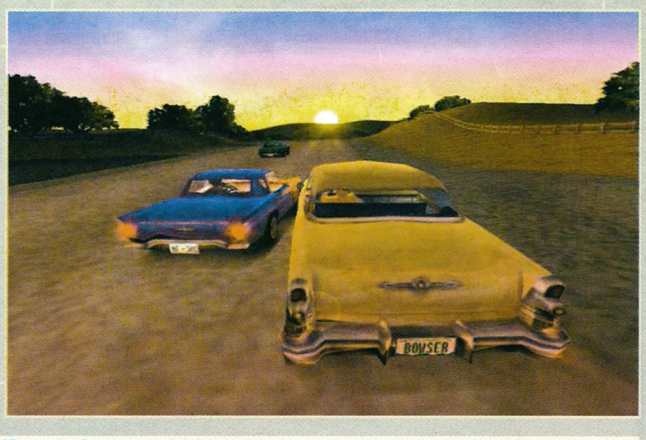
Графиката, по традиция, ще е предварително рендерирана и ще спира дъха - ще бъдат използвани всички възможности на големите модерни Sillicon Graphic машини за да може Myst III да представи истинска феерия от форми и цветове. Играта ще предложи и нов навигационен интерфейс, който ще позволи статичността да бъде сведена до минимум, запазвайки артистичния дух и интерактивността на предходните серии. Музикално, играта ще продължава да радва с уникални мистични ритми.

Need For Speed: Motor City

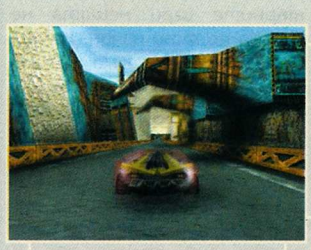
Нуждата от скорост е голямо нещо! Доказващ тази максима е и последния ход на EA, наречен Need For Speed 6: Motor City. Това заглавие няма да е с рекламна насоченост на голям европейски концерн, а ще остане отвъд Стария Континент, разкривайки красотата на златните години на американската автомобилна индустрия. Години на автомобили, развиващи шеметни (за онова време) скорости и бълващи облаци черен катран. И не само това ще е новото - Need For Speed: Motor City ще е предназначена предимно за он-лайн игра по Интернет, като за соло играча остават само "трохите" от бляскавия замисъл. Амбициите от EA са да създадат истински виртуален свят, където освен състезания, играчите ще могат да разговарят помежду си он-лайн с вградените възможности за разговори в реално време. Играта ще е подчинена на максимата "кола-умение-победа-пари" и играчите ще трупат кеш с победи срещу други претенденти в периодични състезания с наградите от които играчите ще могат да си закупят нови коли и части, една част от които (по-евтините) ще са достъпни в самата игра, а друга част - срещу натрупания виртуален "кеш" ще могат да се свалят от Интернет. В Интернет сървърите ще бъде симулирана истинска икономика, като всеки продаден и закупен автомобил или част ще се отразява на цените им. Ще спра дотук, доколкото малцина от вас ще имат шанса да поиграят Motor City в истинската му красота. Не тази, графичната, тя ще е прекрасна както винаги, а другата, простираща се в киберпространството.

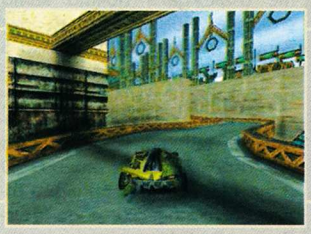


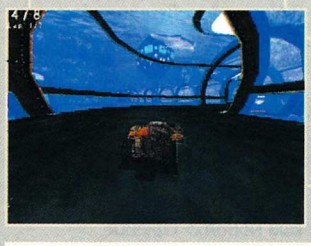




Производител: Electronic Arts **Излиза:** края на 2000 год.







Производител: Ubi Soft **Излиза:** края на 2000 год.

POD 2

Честно казано, не можахме да си спомним, дали някой от нас е играл POD, но може би Elexis ще поиска да поиска да тества втората част, когато тя излезе (майтап, бе душа, не се впрягай). Историята на играта ни разказва, как някакъв вирус, който кара колите да мутират, се е настанил на вашата хубава планета и вие сте в ролята на фермер, който иска да избегне смъртоносната заплаха. Невероятна история са спретнали, няма две мнения по въпроса.

Очаквайте 10 нови писти, където все нещо ще се движи, мутира, изобщо ще ви държи в напрежение по време на цялата игра. В играта ще можете да избирате между 8 напълно нови колички, които не са присъствали в предишната й част. Очаква се след излизането на POD 2 да можете да си сваляте допълнителни писти и возила от Интернет.

В графично отношение, POD 2, трябва да изглежда феноменално - със скорост от 60 кадъра в секунда и разделителна способност до 1024 на 768 точки.

Motocross Madness 2

Ако сте харесвали Motocross Madness, ще заобичате Motocross Madness 2. Играта идва с цели два нови режима на игра - Pro-circuit и Enduro. В Pro-circuit Вие започвате като начинаещ Водач на мотор и след серия състезания и победи достигате до позицията "motocross superstar". Enduro пък ще представлява серия от напълно интерактивни писти, които ще варират от развлекателен парк в Аризона до изоставено летище в Пуерто Рико.
В графично отношение, Motocross Madness е в пъти по-добър от предшественика си. Детайлите ще бъдат шест пъти повече, четири пъти по-големи писти, по които ще намерите над 30 000 интерактивни обекта. За да не заприлича цялата статия на статистическа извадка от PR-release на Microsoft ще кажа, че в играта са предвидени нови каскади и комбинации от каскади, като е възможно да правите цели поредици, които ще ви носят допълнителни бонуси. В Motocross Madness 2 няма да има и точно определени маршрути, по които трябва да минете - имате пълната свобода да изберете оптималния според вас маршрут. Освен това ще можете да избирате състоянието на пистата - чакъл, кал и лед, което води след себе си различни стратегии за победа. Моторите ще бъдат 1:1 конверсии на последните модели на Yamaha, Honda, KTM и Suzuki, тъй като от Microsoft са закупили лицензите на тези мотори.
Играта ще поддържа on-line мултиплеър. Ще има класация на най-добрите 100 играча, като последните ще придобият индивидуалните серийни номера по време на on-line състезания..

Производител: Raibow **Излиза:** Юни 2000 год.

Производител: Papyrus Studios **Излиза:** края на 2000 год.

Nascar 4

Феновете на Nascar с радост ще научат, че четвъртата част от поредицата ще използва чистак-бърсак нов engine, който ще може да мери нога с този на Quake 3 и Unreal Tournament. В началото бяхме малко скептично настроени спрямо това доста самоуверено твърдение, но след като видяхме снимките от играта бяхме като треснати - те изглеждаха почти като снимки. Явно екипът на Papyrus е имал доста тежки 6 месеца, за да успее да постигне такава детайлност. Чудесата изобщо не стигат дотук. Чудовището на Papyrus ще използва единствено 3D видеокарти и ще поддържа коректен физически модел. Освен това в Nascar 4 ще можете да се насладите на 16 битови графика, отражения и сенки, генерирани в реално време, Z-буферинг и автоматично намаляване на полигоните в зависимост от машината, на която ще пуснете играта. Освен това телата на катастрофиралите пилоти ще се търкалят съвсем реалистично по пистите, а ако сте особено талантливи, ще можете да изстреляте (макар и за кратко) колата си във въздуха. Резултатите няма да са много във ваша полза, но пък ще създадете преживявания за публиката по трибуните. В Nascar 4 колите ще имат четири движещи колела, което може да не изненадва никого в реалния живот, но при компютърните игри нещата не стояха по този начин. Например ако спукате гума ще има разлика дали тя е лява или дясна.
В играта ще бъдат включени и вездесъщите training курсове, които ще бъдат пригодни както за начинаещи пилоти, така и за ветерани.
За да подпомогнат играчите, в Nascar 4 новаците ще разполагат с антиблокиращи спирачки, контролиране на въртенето на волана и стабилизатори, които да елиминират последствията от прекаленото му ползване.
Това ще привлече не само hardcore феновете на Nascar към новото заглавие.

Midtown Madness 2

Във втората част на рейсъра Midtown Madness ще има един кубик подобрения спрямо предишната игра. Като за начало ще давате газ до ламарината в два нови града - Лондон и Сан Франциско. Както се досетихте, виртуалната карта и тази на населените места ще съвпадат едно към едно. В Лондон дори ще можете да карате по маршрута на метрото, но да не кажете че не сме ви предупредили - пазете се от влаковете!

За максимално удоволствие на виртуалния шофьор ще има нови 9 возила, които ще допълнят и без това богатия автомобилен парк в Midtown Madness. Тук става дума за пожарна и лондонско такси, които ще разнообразят gameplay-я в играта.

Популярният режим "Crash Course" ще ви даде възможност да научите всички тънкости на карането като начинаещ шофьор на такси към Кралската Академия на Таксиметровите Шофьори в Лондон или каскадьор, който заснема поредният холивудски екшън.

Останалите стандартни приказки като подобрен engine, графика, поддръжка на мултиплеър по Интернет са станали задължителни за заглавие, което се публикува от Microsoft, така че смятам да спра дотук.

Производител: Angelic Studios **Излиза:** края на 2000 год.

Производител: Lucas Arts **Излиза:** начало 2001 год.

SW: Super Bombad Racing

Представянето на поредното Star Wars заглавие може да изтръгне единствено истерични крясъци на пънчиви американски дечица. Но за нас - закоравелите играчи, които са обръгнали от бози, опетнили името Star Wars, Super Bombard Racing е поредната заплаха за доброто име на култовия сериал.

Този път става дума, за картинг. Невероятно оригиналната идея е любимите ви герои от Star Wars I: The Phantom Menace, ще бъдат натикани в малки колички и принудени да се състезават по писти, намиращи се на различни планети от вселената на Star Wars. Сред персонажите, които ще можете да изберете фигурират имената на Анакин, Кралица Амидала, Оби-уан, Субулба, Boss Nass, Дарт Моул, Йода и съществото, което бе обвинено, че е разрушило Star Wars идеята - Джар Джар Бинкс.

Всичките девет писти ще бъдат изцяло реализирани в 3D. Разбира се ще очакваме пустини, ледници, гъсти джунгли и една-две изненади, ако дизайнерите на играта решат да се понапънат и измислят нещо. Star Wars: Super Bombard Racing ще бъде насочен предимно към децата. Към малките деца. Поради тази причина, от пацифистични съображения авторите на играта са решили да изключат всякакви стандартни оръжия от арсенала на картинги. Кажете сбогом на оръжията, така да се каже. За тези от вас, които са започнали да мучат недоволно, ще ви съобщим че се предвиждат различни екстри по пистите, които да имат идентично действие като това на пушкалата. При това всеки един от героите ще го използва по различен начин. Например ако вземе даден power-up Джар Джар Бинкс ще може да протяга езика си и да хвърли количката пред него зад себе си. Йода пък ще изпрати кълбо от енергия, която ... ще има абсолютно същото действие.

Тук сме малко скептично настроени спрямо това заглавие. Да се надяваме то да ни опровергае след 9 месеца, когато то най-вероятно ще излезе

TOP SECRET

За широката публика може би не е известно, но на E3 далеч не всичко е открито и прозрачно. Ха, и вие ли така сте си мислели?
О, не. Не бъдете наивни. Има проекти, скъпи читатели, дълбоко законспирирани. Пазени в тайна, обвити в мистериозност. Проекти, които не се показват при затворени врати, защото вратите, всъщност, никога не са били отваряни. О, да, има места, където удобно сгушени в уютната си анонимност, при пълна секретност и драконовски мерки за сигурност, екипи от програмисти и дизайнери творят бъдещето на компютърните забавления.
Какво ли крият, ще попитате? Какви ли тайни, какви ли любопитни нещица бихме научили ако можехме да надникнем в този мистериозен свят?
В следващите редове ще задоволим похвалната ви любознателност.
Там където ЦРУ, КГБ и МОСАД са безсилни да проникнат. В местата, където всъщност тези институции обучават бъдещите си кадри, се промъкна нашият супер-агент ТуЗеро Но'Севън (за краткост 00) и специално за вас - нашите читатели отметна булото над тайни, пред които тези на пирамидите и досиетата X бледнеят като гасена вар:

NoCraft

Най-новата стратегия в реално време от безспорните лидери в жанра Blizzard. Играта обещава да издигне стратегическите игри до ново измерение, чрез премахване на враждуващите фракции. Тъй като противници няма да има, геймърът няма да си губи времето в продължение на месеци и години в опити да запомни на кое drone-че да пусне второ Hatchery или на кое SCV да построи "барака". Всяка една от липсващите раси ще притежава уникални единици и умения, които коренно ще я отличават от останалите липсващи раси. От Blizzard са получили предварителни заявки за над 100 милиона копия от Китай.

Tomb Raider 7: Escape from Bulgaria

В поредното си приключение, играчът ще види старата си позната как' Лара в една съвсем нова светлина. Действието в първата част на играта се върти около опита на г-ца Крофт да задигне сечива и посуда от тракийска могила край Огняново, които всъщност са ключ за свръхмощен артефакт, който ако попадне в лоши ръце и т.н. В следващите 3 части на играта, как' Лара чака на опашка за издаване на лична карта, подкупва чиновници от Комисията за опазване на националните ценности, и накрая води жестока финансова престрелка с началник смяната на КПП Капитан Андреево. Дори мутира в нещо като нашенски бат' Киро. Успяхме да намерим скрийшот след метаморфозата.

Soldier of Misfortune

След успеха на последната си игра, пичовете от Raven са запретнали ръкави да направят достойно продължение. Поради специфичността на новото заглавие, за съветник е поканен тюлена Съни, доскоро атракция ВъВ Варненската Морска Градина. Според създателите на играта, SoM ще предложи на феновете едно съвсем ново измерение на реализъм в компютърните игри - през по-голяма част от действието играчът ще използва дефектни гранати, скъсани анти-радиационни костюми, пистолети с халосни патрони, засекли автомати, както и компас, чиято стрелка винаги сочи изток.

Run out of Food and Die

Това е дебютното заглавие на никому неизвестната фирма "Doomed to be Unknown" със седалище Montana, Bulgaria. Играта се разработва вече от три години, но всички подробности около нея се пазят в изключително строга тайна. След като им предложихме безплатен абонамент за в-к "Лична Драма", младите кутлувчани се огънаха и ни разкриха под секрет основната сюжетна линия на играта - вие пилотирате космически кораб и се отправяте към неизследван район на Вселената, изгубвате се, свършва ви храната и умирате от глад. Освен че има невероятна фабула, ROOFAD ще демонстрира пред играчите и върхови технологични решения, но ако ви разкажем за тях, след това трябва да дойдем и да ви убием.

Star Trek: Neshto si

Няма значение какво е, щом е Star Trek хората няма да си го купят.

Star Wars: Episode I neshto si

Няма значение какво е, щом е Star Wars хората ще си го купуват.

I have no eyes, but I must watch Esmeralda

Без коментар

ER Team Fortress Classic

Бъдещето на екипните игри в мрежа!!!! Изберете си между 10 различни класа в този вълнуващ и изпълнен с напрежение екшън. Играйте като Хирург, Педиатър, Патоанатом, Чистач, Медицинска Сестра, Доктор Рос, Пациент и др. По време на играта ще има специални powerup-и, които да правят по-разбираемо действието на екрана, като например "Речник с Медицинска Терминология I-ви том, А-Н" на издателство "Наука и Образование", наръчника "10 000 думи, които евентуално биха могли да ми помогнат да разбера за какво се разказва в Спешно Отделение", издание на БНТ, и други.

DalRomero

От създателите на Daikatana се готви следващата революция в областта на first person shooter-ите. Интересното в случая е, че фабула на играта не се предвижда. Оказало се, че ако нивата са повече от 2, разработката на Dairomero ще отнеме прекалено много време, създателите са решили да сложат точно толкова в предстоящия си хит. Очаквайте 1 (едно) ниво в single player и 1 (едно) за кооперативен мултиплеър. В сингъл плеър целта на играча е да изпляска с най-много боя тичащия из нивото и викащ Romero. За целта са предвидени футуристични оръжия от вида на водно пистолетче (работещо с блажна боя), пръскачка и дори мече за близък бой. В мултиплеър всеки един от вас е въоръжен с различна по цвят боя и трябва да боядисат изцяло Ромеро с нея.

Ultra Mega Space Invaders Millenium

Познатата ни класическа игра Space Invaders, само че корабчетата са зелени и са малко по-големи. Включва специално "бонус ниво" на което корабчетата стават розови за кратко.

Microsoft Presents: Microsoft's Microsoft Monopoly 2001 3D

Познатата на всички ни Игра е вече с нов облик. След като Майкрософт купиха правата над Monopoly-то, Играта вече ще се играе не на една, а на три дъски. Водещият дизайнер на проекта Бил Гейтс сподели, че според него това нарушавало конституционните права на Играчите, но представител на Масовата Американска Комисия за Антитръстов Контрол (за кратко МАКАК), която е разпространител на заглавието заедно с Конституционния Правителствен Съд на САЩ (за кратко КПСС), заяви пред нас, че това изявление било безпочвено. Основната разлика между новото заглавие и предшествениците му е, че на картата за излизане от затвора вече ще пише "MacOS rulezzzzzzz".

Ultimate Everything Hunter

В основата на това заглавие лежи целия натрупан за последните няколко години опит от създателите на ловджийски игри. Навличате маскировъчните одежди и тръгвате на лов. В ръководството на играта ще прочетете съвета на авторите, да не пропускате нищо, което виждате на екрана - лъвове, тигри, зайци, охлюви, пещерни протеи, дървета, божи кравички - щом е в играта, значи е за убиване! UEH ще излезе със специален режим за игра в мрежа, позволяващ на единия играч да си бърка в носа, докато другия се чеше по топките.

Stampede Runners

Това е новата симулация, която ще предизвика небивал интерес от страна на американците. За това и се пази в такава строга тайна. Както подсказва името ѝ, тя ще симулира бягане. Играта ще бъде first person и тъй като ще използва engine-а на Unreal, ще наблюдавате рядко красиви пейзажи. Предвидено е и тичане в урбанистична обстановка, като колите ще могат да ви сгазят, ако минете на червено. За по-голяма степен на реализъм екрана ви ще се клати в тон със стъпките ви и когато сте уморен и изтощен картината ще се замазва. Имате възможност да избирате между 870 вида шапки - всеки един с уникални предимства и недостатъци. За да озвучат дишането ви от фирмата са наели хора от близката Асматична клиника. "Не знам какво бихме правили без тях" споделя лийд дизайнера на играта.

Levski, My Love/CSKA, My Love

Едва ли е нужно да ви обяснявам защо това ще бъде най-добрата бойна игра, излизала някога на пазара. За разлика от досегашните лигавщини Mortal Kombat 1, 2, 3, Street Fighter 1 ...9 и други, това революционно заглавие ще предложи доста по-разнообразен gameplay. Освен традиционните схватки уан-он-уан, на играчите ще им бъде предложено да се включат в мелета от типа уан-он-ту, уан-он-три и така до уан-он-четиресе и шес, уан-он-четири куки, шестима-он-автобус 280, всички-он-уан и др. Разработчиците от фирма Sick Boy Games обещават мощен редактор на карти и нива, който ще позволява създаване на най-разнообразни игри. В момента на излизане ѝ на пазара, Levski, My Love/CSKA, My Love ще се предлага с арени за схватки само на територията на София, но от Sick Boy Games обещават add-on с терени от Бургас, Ловеч, Пловдив и други средища на футболни страсти.

Shiver Me Timbers

Инспирирани от невероятните дуели от сериите Monkey Island, англичаните от Duke Soft са решили да създадат симулатор на псувни. Уникалният изкуствен интелект ще бъде самообучаващ се и освен това след като се свържете в Интернет ще даунлоадва информацията, изпратена от останалите копия на играта по света. Предвиждат се големи on-line турнири и локализация на продуктите по места. Фирмата Prostak Ltd. е спечелила правата за България, като за нашата страна се очаква да се сложат два сървъра, за да не се претоварят системата

Carmageddon 3 Arena: Underwater Tournament

От авторите на Carmageddon идва най-вълнуващия екшън на годината. Изберете си едно от 40 различни превозни средства, ъпгрейдвайте го по Ваше желание с над 25 000 различни части - карбуратори, въздушни възглавници, CD-changer-и и др., екипирайте го с което си поискате от над 300 оръжия, изберете си някой от 50 предварително създадени пилоти, всеки с различни показатели и умения, или си създайте собствен, по Ваш образ и подобие, и след като приключите с всичко това, вкарайте вашия пилот с неговото превозно средство във водната арена и го гледайте как се дави.

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ

Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57

ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ

AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет

http://www.digsys.bg/bgmarket/
Български пазари, стоки и услуги, борсова търговия

TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет

http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
- 5 часа / 6 лева
- 10 часа / 10 лева
- 20 часа / 19 лева
- 50 часа / 45 лева

автор: Whisper

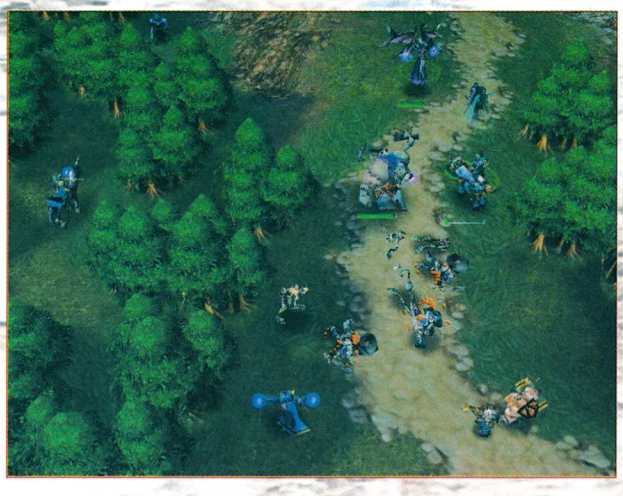
Warcraft III

Без съмнение едно от най-интересните заглавия на тазгодишното изложение в Лос Анжелис беше Warcraft III. Освен че е продължение на една от най-успешните игри за всички времена, това заглавие премина през радикални промени преди около два месеца и всеки се интересуваше дали това е за добро или за лошо. Когато бе обявена на изложението в Лондон миналата година, Warcraft III бе представена като "ролева стратегия". Тази определено интересна идея обаче сякаш не се понрави на голяма част от почитателите на поредицата. Играта предлагаше прекрасно 3D обстановка, но със статична камера, много и разнообразни единици, които обаче можеха да се управляват само когато ги предвожда герой, не беше предвидена възможност за свободен строеж на сгради като в Starcraft и още, и още. Не това бяха очакванията от нов Warcraft. След напускането преди около два мсеца на Mike O'Brien, който ръководеше проекта по онова време, след дълги дискусии Rob Pardo, който замести O'Brien, и екипа работещ върху играта решиха да се върнат към корените на стратегията, но да запазят някои от новите концепции. Това, което представлява в този момент Warcraft III не е ролевата игра, обявена преди 7-8 месеца, но не е и стратегията, която всички очакваха да бъде. На следващите страници ще хвърлим един подробен поглед на това дългоочаквано заглавие, като ще се спрем на промените в gameplay-я, като и на новата информация, изнесена на E3-то.

Ще започнем с лошите новини. Първо расите в War3 са намалени от 6 на 5, като Blizzard мотивираха това си решение с производствени срокове и проблеми с баланса. Втората и определено по-неприятна новина е, че играта е отложена за "към средата на 2001 година". Тук коментар не е необходим.

Така, вече можем да започнем с изложението. Първо ще се спрем на общите положения и новите елементи в играта, а след това ще направим кратко представяне на три от известните раси - хората, орките и The Undead.

Както вече казах, много неща се промениха в Warcraft III от обявяването ѝ до днес. Макар и ролевия елемент да голяма степен да е запазен, на преден план вече излезе стратегическото начало - точно това, което е в основата на успеха на Blizzard до сега. Може би най-съществената промяна е "освобождаването" на камерата. Докато в началото беше замислено камерата да бъде неподвижна (като в ролевите игри), то след напускането на O'Brien е било взето единодушно решение това да отпадне и контролът върху камерата да бъде предоставен в ръцете на играчите. Това до голяма степен променя и перспективата в играта - докато преди тя беше донякъде third-person, то сега е изометрична, наподобяваща тази от StarCraft. Друга съществена промяна е и "освобождаването" на единиците от контрола на героите. Докато преди играчът управляваше героите, а чрез тях и прикрепените към тях единици, то сега играчът ще контролира всяка единица или герой отделно и независимо. Последната по-съществена промяна е въвеждането на "свободно строителство". В началото идеята е била да играчите да не могат да строят свободно сгради по картата, но и това правило е отпаднало за сметка на по-функционалното и доказано свободно строителство. Тази новина трябва да успокои разгневените фенове, които бяха свикнали да правят по три-четири "експанзии" на Starcraft-а. Това което обаче остава непроменено е, основната роля на героите.



ГЕРОИТЕ

Макар и вече да не са жизненоважни за gameplay-я единици, както бяха в началото, героите си остават централни фигури, чието присъствие или отсъствие от бойното поле ще решава изходът от битките. Това в особена сила ще важи за някои от расите, The Undead със сигурност, където те ще имат ключова роля (за това малко по-късно). Героите са специфични единици, които притежават специални сили, ще трупат опит, ще вдигат нива и ще усвояват нови умения или магии. Абсолютно всички единици в Warcraft III ще имат по едно специално умение. Например оркския Grunt ще има умението Berserk, което ще увеличава атакуващите му показатели за кратко време, а Footman-а на хората ще има Defense, което пък повишава защитните му умения за определено време. Героите, подобно на останалите единици ще притежават специални умения, които обаче могат да бъдат развивани допълнително. При всяко вдигане на ниво, освен нови жизнени и магически точки, всеки герой ще получава възможност за развитие в три насоки: основни показа

RPS
производител: Blizzard разпространител: Havas излиза: среда 2001г. интернет: www.blizzard.com

тели, нови магии и умения, специално умение. Основните показатели на героите все още не са съвсем уточнени , но ще бъдат разделени на категории, подобно на ролевите игри - напр. Strength, Intelligence и т.н. Всяко увеличаване на някой от тях, ще води до увеличаване на игралните параметри на героя, пряко свързани със съответния показател - в случая с горния пример атака, магически точки и т.н. При вдигане на ниво, играчът може да реши да научи героя си на нова магия или умение, в

зависимост от това дали е боец или магьосник. И тук все още не е съвсем ясна картинката, но засега се знае че героите ще имат три или четири магии или умения, които могат да усвоят, като някои от тях или дори всички ще могат да бъдат ъпгрейдвани още по един или дори два пъти при следващо вдигане на ниво.

Освен тези възможности, при ново ниво играчът може да реши да развие специалното умение на героя. За разлика от тези на обикновените единици, специалните умения на героите имат много по-силно действие и оказват влияние на всички приятелски единици в обсега на съответния герой (засега радиусът на действие е в рамките на екрана на монитора). Например героят на хората Archmage има специално умение, наречено "Insight", което ускорява възстановяването на неговите магически точки, както и на тези на околните приятелски единици. Вторият ъпгрейд на това умение - "Comprehension", допълнително ускорява възстановяването на маната, а третия и последен ъпгрейд "Enlightment" още повече забързва този процес. Когато имате два или повече герои на екрана, околните единици ще бъдат облагодетелствани от общото действие на техните специални умения, но бонусите не се прилагат върху самите герои. Освен всичко казано досега, героите имат и още едно голямо предимство - те ще имат малък инвентар, в който ще могат да носят артефакти. Тази част не е съвсем разработена, така че засега няма много информация. Дизайнерите от Blizzard смятат в инвентара на героите да има място само за два, максимум три предмета, които ще имат някакво определено действие. На този етап е известно, че артефакти могат да се намират сред труповете на паднали противници, или пък да се купуват от специални "магазини". Тук е мястото да споменем че по картите на Warcraft III ще има специални места, където играчите ще могат да търгуват. Старите познайници от Wacraft II - гоблините - се завръщат в третата част на играта, но вече като търговци. Освен тях ще има и труги твари, с които да се върти альшвериш, но от Blizzard не дават повече информация по този въпрос.

Всяка една от расите ще има по 6 (засега) различни видове герои, както магьосници, така и бойци. Те ще стават достъпни с изкачването на технологичното дърво на всяка раса. В повечето случай героите ще се купуват от сгради, който играчът трябва да построи, но от това правило ще има някои изключения

От всичко казано дотук, става ясно че героите ще бъдат ключови фигура в Warcraft III. Самият факт че с трупане на опит те стават по-силни ще кара играчите да ги използват колкото се може повече. Тук веднага възниква въпросът какво става ако герой бъде убит. Пичовете от Blizzard и за това са се погрижили - всеки загинал герой може да бъде съживен в града ви. Засега ще се запазват уменията, магиите и опита му, но все още не е ясно дали ще се запазват и предметите му. Предполагам че това ще стане ясно едва при тестването, за да се види как ще се отрази този аспект върху gameplay-я.

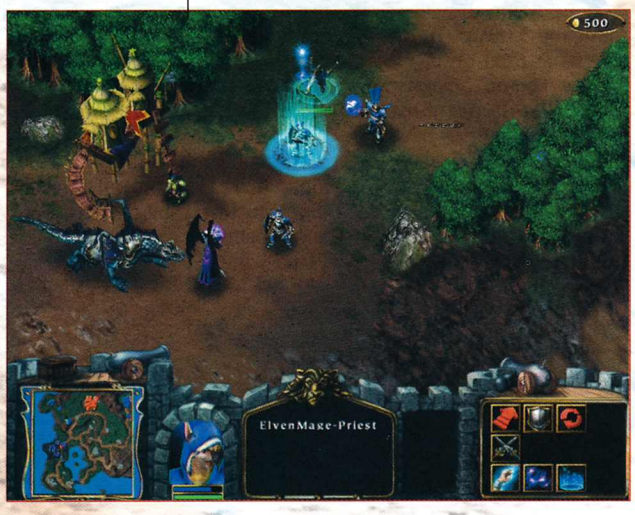
РЕСУРСИ, МАКРО СРЕЩУ МИКРО

Друг въпрос, който много вълнува играчите е този за ресурсите и тяхната роля в играта. Rob Pardo заяви, че идеята на Blizzard с Wacraft III е да се премести централната роля от макро-управлението към микро-управлението. В Starcraft например не е толкова важно да управляваш добре войската си, колкото да управляваш добре базите си. Добро икономическо развитие и контрол на по-голяма част от картата в 99% от случаите осигурява победа. Затова и най-добрите играчи на Starcraft не губят време в управляване на армията си, а в развитие на базите. Точно това искат да променят Rob Pardo и компания в Warcraft III. Тяхното желание е играчите да прекарват 70% от игралното време в управление на войските си, и само 30% в "инфраструктури" напъни. Поради тази причина, за разлика от Starcraft е избран нов подход към ресурсите. В War3 ще има няколко вида ресурси, но не всички ще са нужни на различните раси. Орките и Хората основно ще ползват злато, което може да се добива от мини или да се събира от труповете на убитите противници. The Undead ще използват Мана, която не се събира а се натрупва с течение на времето. Каквито и да бъдат източниците на средства, те ще бъдат такива, че да не изискват толкова време и усилия като в Starcraft. Така например експлоатацията на златна мина ще бъде максимално опростена - указвате на пеона къде да копае и повече не се занимавате с него.

Докато в StarCarft добрите играчи строяха по няколко сгради, произвеждащи войски, Warcraft III ще бъде така реализиран, че да обезсмисля построяването на повече от 2, максимум 3 сгради от един и същи вид. Това също е с цел играчите да се концентрират върху битките, а не върху създаването на огромни армии, които да се пускат една след друга срещу противника.

ЕДИН НОВ СВЯТ

За разлика от всички досегашни заглавия на Blizzard, в Warcraft III околния свят ще бъде доста по-интерактивен. В single-player кампаниите мисиите няма да ви бъдат възлагани чрез стандартния брифинг. Какво трябва да правите ще научите чрез взаимодействие със заобикалящия ви свят. Натъквате се на мина на джуджета, нападната от орки и решавате да им помогнете. В знак на благодарност джуджетата ще ви дадат мината за ползване и ще ви насочат къде да търсите мощен артефакт. Или пък срещате сред гората самотен трол, който ще ви разкаже за ор



кски герой, който е затворен в древен храм. Освен 5-те раси, които играчът ще може да контролира, ще има още три типа създания, които ще населяват Azeroth. Rob Pardo обобщаващо ги нарича Chickens, Critters и Creeps. Под Chickens се разбират всички твари и гадинки, които са в играта само с цел създаване засилване на атмосферата, като птички, плъхове и др. Critters са безобидни създания (прасета, овце и др.), които както знаете от Warcraft II и Starcraft можете да нападате и убивате, без те да ви отвръщат. За разлика от

споменатите игри обаче, в Warcraft III тези създания ще играят много важна роля, но за това малко по-късно. Последните неутрални твари, т.нар. от Pardo Creeps са интелигентни обитатели на Azeroth, с които играчът може да взаимодейства по различни начини - може да търгува с тях, може да ги използва като наемници или пък да ги атакува с цел трупане на опит и злато. Creeps, за разлика от Critters, ако бъдат нападнати ще отвръщат на удара, при това със завидно умение и свирепост. На изложението в LA бяха показани няколко такива създания - Centaurs (кентаври), Gnolls (гнолове) и Kobolds (коболди). Интересното в случая е, че измежду самите тези твари ще има разнообразие. На E3-то бяха демонстрирани гноловебойци, които атакуваха с верига, завършваща накрая с тежко гюле, покрито със шипове, но имаше и гноловестрелци, поддържащи своите събратя с дъжд от стрели. Това разнообразие от неутрални единици създава впечатлението за един доста по-завършен свят, съществуващ едва ли не напук на 5-те враждуващи раси.

Освен неутралните единици, в света на Azeroth играчите ще се натъкват и на неутрални постройки. Това ще бъдат специални независими сгради, които нито една от расите не може да строи, но които могат да бъдат контролирани и техните свойства оползотворени. Такава сграда е например The Observatory (Обсерваторията), позната ни от Warcraft II. Макар и още да не е решено окончателно, играчът, който владее тази сграда, ще може да разкрие част от или цялата карта, което ще му осигурява огромно предимство пред противниците. Освен Обсерваторията, ще има и други неутрални постройки, разхвърляни из игралния свят. Веднъж намерени, те не стават притежание на играча, а "работят" за него докато той ги владее. За да се контролира такава сграда, в близост до нея трябва да бъде има някаква единица. Да речем че играем с хората и намираме Обсерватория. За да можем да я ползваме, разполагаме до нея един Footman. Докато той е около сградата, тя ще работи за нас. Но ако да речем отряд от орки го нападне и убие, то Обсерваторията отново става неутрална. Ако обаче орките оставят техен страж в района ѝ, тя след секунди ще стане тяхна. Докато не си я върнем обратно, естествено. На този етап не е ясно дали след като загубим неутрална сграда, която до скоро сме ползвали. ефектът от нейното действие се запазва или изчезва.

РОЛЯТА НА МАГИИТЕ

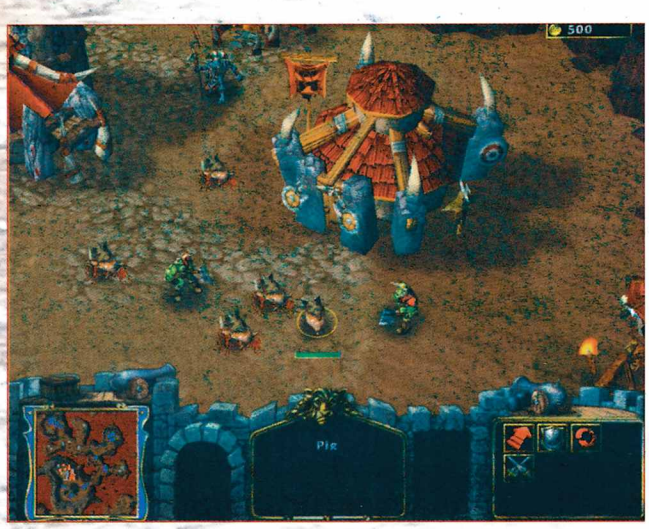
В Warcraft III магиите ще играят изключително важна роля във воденето на сражения, при това по малко по-нов и интересен, дори бих казал нестандартен за стратегическия жанр начин. В Starcraft въпреки че имаше от голяма разнообразие специални умения и магии, едва няколко то тях се използваха, при това относително рядко. Това се диктуваше не толкова от тяхната полезност или безполезност, а от споменатия по-горе начин на игра - добрите играчи нямаха време за повече от една или две магии в дадена битка, защото трябваше да подготвят в базите си следващата атака. В Warcraft III нещата ще стоят по друг начин. Поради различното естество на gameplay-я (по-малки армии, съставени от по-силни единици), дизайнерите са решили да не включват унищожителни магии, като Psionic Storm-а, които само за секунди да унищожат или осакатят цялата ви войска. Че ще има мощни заклинания, ще има, но Rob Pardo и компания смятат да предоставят на играчите и възможност да реагират по адекватен начин срещу тях. За тази цел ще се въведе т.нар. "casting time" - Време за което се прави магията. Това означава че от момента на даване на команда за Chain Lightning например, до нейното реализиране ще мине известно време - да речем две секунди. Колкото е по-силна дадена магия, толкова по-дълго време ще отнема правенето ѝ. Този прийом е познат от ролевите игри, но засега никога не е използван в стратегии (може и да се лъжем, но не вярваме). По какъв начин ще се отрази това на играта? Според Pardo, а и според нас, това ще внесе нов тактически елемент по време на битките. По движенията на магьосника и специалните ефекти около него, играчите ще могат да преценят каква магия да очакват. Това ще им даде възможност да контрират с противоположна магия, или пък да изтеглят войската си на безопасно разстояние. Не знам за вас, но на нас от редакцията тази перспектива изглежда доста примамлива - представете си само на какви зрелищни битки ще станем свидетели, изходът от които ще се решава не от това кой щрака по-бързо с мишката, а на кой му сече повече мозъкът.

POPULATION LIMIT

Когато за пръв път се заговори за Warcraft III, героите бяха тези, от които зависеше този фактор. В зависимост от техния Leadership рейтинг щеше да се определя колко единици можете да имате в даден момент. Тази идея беше доста необмислена, и бързо-бързо беше отхвърлена. След като помислиха малко, пичовете от Blizzard решиха, че последното нещо което искат е играчите да си купуват герои (за да се увелича-

ва броя на допустимите единици) и след това да ги забутват някъде по картата, подобно на зергските Overlord-и в Starcraft. По всяка вероятност за раз

личните раси ще има различно решение на този въпрос, но все още е рано да се каже какво е то със сигурност. Засега се знае че орките ще строят колиби (huts), който ще осигуряват възможност за набиране на повече единици. Ако има нуж-



да от повече войска, просто ще се строят повече колиби. За хората все още не ясно как ще се регулира населението, но се говори че ще е подобно на това на орките, с малки различния. От известните раси, The Undead имат най-особеното и нетрадиционно решение на проблема с population limit-а.

Сега няколко думи за известните до този момент раси. От обявените *The Alliance* (хора, елфи, джуджета), *The Horde* (орки, тролове и минотаври), *The Scourge* (всички видове undead-ове) и *The Burning Legion* (демоните) информация, при това непълна, има само за първите три. За демоните, не се знае все още нищо, а петата раса си остава пълна мистерия.

The Horde и The Alliance са двете основни страни в древния конфликт на Azeroth. И двете раси ще бъдат доста идентични по отношение на gameplay-я. Както и орките, така и хората ще имат нужда от злато за развитието си, ще трябва да строят сгради от които да наемат единиците си и където да правят ъпгрейди, абе с две думи тяхното управление ще бъде доста традиционно и относително еднакво. Поради тази причина няма да се спирам много подробно върху тях.

Определено доста по-интересни изглеждат undead-овете, известни общо като The Scourge. Те за разлика от горните две раси ще предлагат доста нестандартен gameplay. Първото нещо което трябва да кажем за тях е че те няма да ползват златото като ресурс, както и няма да набират единиците си от сгради. При започване на игра с undead-овете, играчът ще има на разположение един Некромансер и основната сграда (town hall, command center, nexus - наречете я както искате). От основната сграда ще струй зеленикава мъгла, която се нарича blight и се разпростира в определен радиус около постройката. Този bligh е нещо като creep-а не зерговете. Сградите на undead-овете могат да се строят само върху blight, като всяка нова постройка разширява зелената мъгла допълнително (пак подобно на зерговете). За разлика от хората и орките, undead-вете нямат нужда от работници - всички техни сгради се призовават чрез магия. Това е работа на Некромансера, който е изключително важна фигура в лагера на "труповете". Принципа на призоваване на сграда е подобен на този от Total Annihilation: Kingdoms - постройките струват някакво определено количество мана. Некромансерът прави магията, която отнема доста време (приблизително толкова, колкото е необходимо на пеон да построи подобна сграда). Както си му е редът ще има сгради за единици, за ъпгрейди, защитни съоръжения и др. По важните постройки обаче ще струват доста мана, в повечето случай доста повече от запасите на Некромансера. Тогава той може да прибегне до своето специално умение, което се изразява във възможност за унищожаване на собствени или приятелски единици за сметка на натрупване на мана. След като принесе в жертва определен брой единици, Некромансерът ще има достатъчно мана да призове някои от по-"advanced" сградите. Тук искам да направя едно уточнение. Не всички сгради на undead-овете са постройки в истинския смисъл на думата. Някой от тях са по скоро състояния, отколкото материални обекти. Например резултатът от магията Haunting ще бъде онагледен на екрана като група безплътни духове, движещи се надолу-нагоре из базата на undead-овете. Видите ли този ефект значи вече можете да набирате Cold Wraith - една от най-силните единици на "труповете".

Тук е момента да споменем и как става производството на undead единици. Ами много просто - чрез възкресяване на трупове! Всички герои на тази раса ще могат да възкресяват трупове, така че проблем ще бъде само набавянето им. А в света на Azeroth потенциални трупове няма да липсват. На E3-то се разбра, че освен от трупове на противникови единици, undead-овете ще могат да вдигат армия и от телата на убити Critters и Creeps. Това означава че всяко прасе или овца са потенциално Banshee или Cold Wraith!

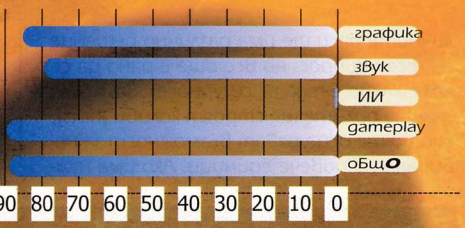
Както виждате, The Scourge представляват доста сериозна сила. Самият факт че не трябва да си търсят и набавят ресурс, ги прави доста по-гъвкава раса от орките и хората. Друг техен голям плюс е, че могат да си създават армия на самото бойно поле - всеки паднал вражески войник е нов техен! Освен това фактът че някои от техните "сгради" са всъщност нематериални обекти, означава че те не могат да бъдат унищожени от противника, а това е изключително голямо предимство. Засега най-големия недостатък на тази раса изглежда е невъзможността за построяване на втора база, но при гореспоменатите предимства, това изглежда като малка болка. Все още няма информация как ще се наемат героите на undead-овете - дали отново ще се призовават или ще се вдигат от трупове? Но определено тази раса ще е една от могъщите сили в конфликта между 5-те враждуващи страни.

За съжаление много от информацията, която ни интересува не е достъпна. И във вашите, и в нашите глави се въртят още много, много въпроси, които поне още няколко месеца ще останат без отговори. С отлагането на играта за средата на другата година се

отлагат и чаканите от нас отговори. С излизането на повече информация, в някой от следващите броеве ще хвърлим малко повече светлина върху отделните раси, техните особености, силни и слаби страни

автор: Chappy

Martian Gothic



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

Не помня откога не ми бе попадала екшън приключенска игра в стил "хорър", която истински да ме ужаси. Поне за малко. Поне за миг да изпитам напрежение, докато десницата ми мести мишката, трепереейки леко. Поне за миг напрежение да ме обземе и да ме води във Вътрото от шеметни събития, под каменния юмрук на страха. Може би от старите времена, когато Alone In The Dark разби устоите на двумерната перспектива и поведе приключението в един нов, триизмерен свят. Грубовата, но изпълнен с толкова съспенс игра, колкото нито едно от продълженията успя да предложи, нито трите серии на Resident Evil. Нито която и да е "кървава" екшън недомислица, изродена под синьото небе през последните години. Може би съм претенциозен? Може би. Когато инсталирах Martian Gothic бях обзет от странно недоверие. Не вярвах, че може да се създаде в днешно време атмосфера, тъй тягостна и тъй сразяваща кръвта. Не повярвах на обещанията кръвта, зомбитата и други "ужасяващи" създания да могат да намерят своето място на едно толкова далечно място като Марс. И понеже инсталацията отне немалко време, цял куп мисли - от плахи надежди до пълно отрицание - не обзимаха с всеки изминал процент. Когато обаче първите тягостни трели от тон-колоните разкъсаха вечерната тишина и екрана

помръкна, аз разбрах какво съм чакал през всичките тези години. Не кръвта и смъртта. А страха. До ден днешен няма игра, в която да съм се страхувал повече отколкото когато се оставих на Martian Gothic да ме обладае изцяло.

И това несъмнено се дължи на професионализма, с който производителите са подходили към сценария на играта. В случай, че не сте чували името Стивън Марли, ще ви подскажа, че това е професионален фантаст, чийто гений е бил впрегнат в Martian Gothic с пълна сила. Вдъхновен от разкритията на NASA от 1984-та година, когато в ледовете на Антарктида бива открит метеорит, отговарящ по химичен състав на марсианска скала, и съдържащ в себе си вкаменелости от живот - марсианска бактерия, - Марли решава да предаде на това миниатюрно доказателство за извънземен живот грандиозна роля в своята история. Превръщайки го в марсиански паразит, хранещ се с мозъка на своите жертви, зомбита, водени единствено от Глада за плът и Жаждата за кръв...

Годината е 2010-та, десетилетие дели настоящето от кошмара на бъдните дни. Могъщи корпорации властват над държавните институции, а NASA далеч вече не разчита дотолкова на държавния бюджет, колкото на средствата на Общността за Защита на Земята, интернационална корпорация, основана с целта да изгради колония на Марс. Червената планета, най-голямата надежда за тревожно нарастващото земно население, е на път да бъде овладяна. NASA изгражда на Марс база, наречена "Вита" (лат. - живот), която започва изследвания с цел да се намери оптималния вариант за "тераформинг" на планетата с цел нейното бъдещо колонизиране.

Това начинание обаче не продължава дълго. Датата е 8 август 2018-та. Съобщение до наземната централа на NASA, получено по системата IntraPlaNet, гласи: "Ако изпратите кораб с екипаж, предупредете го - останете сами и ще останете живи!". Всички опити на Земята да се свърже в последствие с база "Вита" са обречени на неуспех.

Десет месеца по-късно мистерията око база "Вита" остава неразгадана, а нуждите не човечеството нарастват неимоверно. Земята няма повече право да чака. Совалка, съдържаща трима астронавти, напуска земната орбита с цел: Марс, база "Вита". На борда се намират Мартин Карн, агент на Държавна Сигурност и командващ екипажа; Даян Матлок, специалист "микробиология"; и Кензо Юджи, експерт по невронни мрежи и изкуствен интелект. Подбрани специално, за да могат с уменията си да разкрият тайната на провалените амбициозен план, те имат една цел - да проникнат в база "Вита" и проучат ситуацията. Попадайки в пясъчна буря в атмосферата на планетата, корабът, пилотиран от Кензо, катастрофира и тримата астронавти се оказват без въздух и с отрязан път назад. Добирайки се до трите входни депа към базата, те са подложени на странна "антибактерийна" проверка, която наместо да ги почисти, ги обвива в яркозелен газ,

който повлиява зле на всеки един от неканените гости. Мрачните мисли на екипажа за неприятната изненада и предусещанията на Даян за болестотворното влияние на това обгазяване се оказват жестоката истина - заразени от непозната зараза, изоставени самотни сред тишината на безлюдните, поне наглед, коридори на база "Вита", целта им се променя - да оцелеят!

Martian Gothic е странна игра. Във време, когато всички игри са насочени към масовия пазар, към свикналия с джойпада потребител, в чийто мозък неща като "сюжет" и "съспенс" трудно намират пространство, TalonSoft предлагат една игра по-скоро приключенска, отколкото екшън ориентирана. Наистина, и двете крайности присъстват в класическата жанрова смесица, но екшънът отстъпва позиции пред загадките, които играчът трябва да разреши... управлявайки едновременно и тримата персонажа. Точно така - в ръцете ви е съдбата на всички действащи персона

adventure
производител: Creative Reality разпространител: Talon Soft интернет: www.talonsoft.com

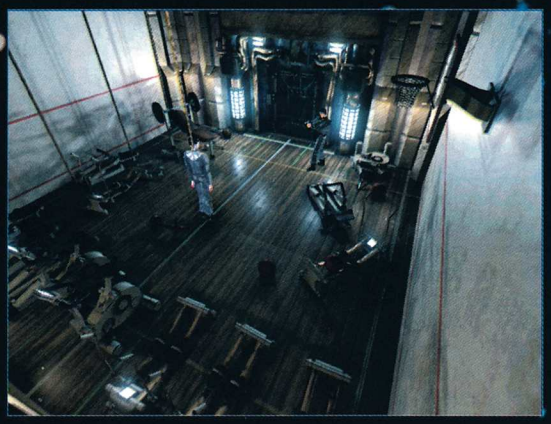
жи - Мартин, Даян и Кензо, - които ще трябва да управлявате едновременно и, превключвайки от един на друг по всяко време по особено ефектен начин, да разрешавате мистериозните загадки около гибелта на база "Вита". Всеки един от тях има свои умения и възможности, което го прави неоценим в дадена си-

туация - Мартин контролира положението с отличните си бойни умения, Даян изследва заразата, унищожила базата, с надеждата да открие антитела, а Кензо е натоварен с задачата да усмири побъркания контролен компютър MOOD, който ги е заразил, и открие информация за това как се е случила тази катастрофа. Ако тази мулти-персонажност обаче не Вие е впечатлила, просто изчакайте най-важния елемент от играта, който именно носи онази atmosfear, която е така търсена и ценена от създатели и играчи. А именно спомняте ли си предупреждението, което последните оцелели от базата са изпратили на земните си последователи - "останете сами и ще останете живи"? Заразата у тримата астронавти изпитва непоносимост към други носители, а среща между двама от тях води до адски болки и ярост, принуждавайки ги да се самоизбият. Само сами Мартин, Даян и Кензо имат шанса да оцелеят. Едно от първите неща, които ще откриете в тази игра е изнервящата, подтискаща самота, постоянен спътник на всеки един от вашите персонажи. Те не ще могат да се срещат, да говорят помежду си, да си разменят предмети. А може би ще могат - но това трябва да откриете сами. Оставяйки предмети на земята с цел другите да се възползват от тях, търсейки алтернативни начини за комуникация - радиото помага, но само в началото - това са основните ви средства в началото, за да координирате действията на тричленния екипаж.

И ако това бе едната страна на медала, то интерфейсът и загадките до голяма страна формират другата. Управлението наподобява на класическите AITD и Resident Evil, но липсата на определени елементи допълнително обърква. Например, липсата на индикатор на здравето на тримата ви подопечни. Така те живеят толкова, колкото на играта й се иска, а не толкова, които смятате, че им остава. Което ако допълва страха и напрежението, то адски изнервя след поредната смърт на някой от тях, която автоматично води и до край на играта. Използването на предмети става чрез неинтуитивен инвентар, където може да познаете предметите единствено от текстовите им описания. Радостни възгласи изтръгна от моя милост вградената карта, която интелигентно изобразява изминатия път и изследваните локации. Колкото до загадките, те се заключават главно до намиране на предмети и използването им където трябва, болшинството от които са свързани с намиране на всевъзможни цветни магнитни карти, отключващи всевъзможни врати из безкрайните коридори на станцията. Диалозите, от своя страна, са сведени до минимум - при наличието на тягостна самота единственият събеседник и на тримата космотавти са те самите.

И ако това бе приключението, подгответе се и за екшъна! Марсианските зомбита, не са това, с което сме свикнали да се справяме на Земята. Първото, което Мартин и компания ще установят, е, че тези създания не загиват. Дори когато бъдат разстреляни, заколени, разчленени и прочие, бактерията ще поддържа живота в разкъсаното тяло докрай, а със способността да регенерира, тази напаст ще е постоянен извор на адреналин. Освен всевъзможен зомбиран персонал, марсианската фауна е представяна и от т.н. Триморфи, полу-мутирали работници в базата, чиито комуникативни способности не са напълно закърнели и т.н. Извлеци, финалната форма на мутация, висша форма на симбиотичен марсиански живот, които ще ви напомнят за някои гнусни създания от Half-Life. А кибернетичния колорит се допълва от MOOD, основният захранващ компютър, чието "настроение" се мени във всеки един момент. С него може да се справя само Кензо, като помощта на MOOD е особено важна за победния финал над марсианската бактерия. В едно далечно кътче, където враговете са безчет, а муниициите ограничени, всяка следваща битка, всяко забавяне ще допринася за доизкривяването на лицевата част на геймъра в ужасяваща гримаса. Изисква се премисляне на всеки ход и точно тук е големият проблем на играта - не на всеки нервите биха издържали да оцелява с голи ръце из пълнящата немъртва плът. Освен това т.н. "боен режим" е толкова неинтуитивен и сложен за изучаване, че ще има доста пъти да прочитате прощалното "Sayonnara" когато една някога красива кръвопийка източи жизнените течности на Кензо без хакера да успее да й донесе дори един ритник.

Технологично, Martian Gothic не блести с невероятни ефекти и стотици полигони. Графиката е смес от рендерирани локации със статична камера и триизмерно моделирани персонажи. Самите персонажи и техните противници са грубички, но затова пък добре раздвижени. И все пак са адски тромави при завой, което на свой ред ще допринесе за няколко рестартирания. Големи проблеми с clipping-а. Статичните декори обаче правят добро впечатлени. Базата "Вита" е странна смес от футуристичен опростен дизайн, система от прокопани в марсианските скали тунели и коридори, и колорита на стати в стил барок, арт-деко, викторианско обзавеждане. Тази странна смес между извънземно и земно навява асоциациите с една "къща на ужасите", изградена в далечното бъдеще - именно каквато е била и целта на авторите, вложили не малко смисъл в загла-



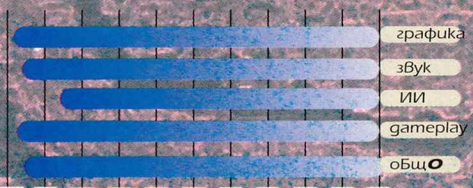
вието "Martian Gothic".

За аудиообластта могат да се кажат само суперлативи. Музиката на играта е зашеметяваща и се вписва в тягостната атмосфера прекрасно. Озвучаването с дигитален говор е малко странно, защото не покрива изцяло целия диалог и текст в играта, който е все пак множко и някои от монолозите и записите ще трябва да прочитате в пълна тишина. Там, където го има, говорът е изпълнен от професионални актьори и е кристално чист.

Дистанцирайки се от обзелия ме в началото ентусиазъм, ще спомена, че Martian Gothic:Unification сама по себе е прекрасна игра, независимо от недостатъците в управлението и неергономичния интерфейс. Просто пазарът се наводни с толкова много "екшъни с елементи на приключение", че появата на едно "приключение с елементи на екшън" си е истинско събитие! При това в сфера, в която всичко се смяташе за изчерпано - именно "хорър" игрите. Защото не зомбитата правят едно приключение сразяващо кръвта. Сразяват я болката и самотата, страхът и безизходицата. Все човешки слабости, таящи се у всекиго от нас...

автор: ALEX III

Starlancer



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Videocard

Да се каже, че StarLancer е красива игра, е твърде слабо. Колкото и парадоксално да звучи обаче, вие ще престанете да забелязвате този факт само след десетина минути, прекарани пред нея. Всичко изглежда (и звучи) толкова истински, че размива границата между виртуалното и реалността. Съвсем скоро ще се потопите в измисления свят до толкова, че няма да се учудвате на нищо, което виждате на монитора си. Предметите и събитията изглеждат съвсем естествено, и човек ги възприема като истински и не се сеща, че наблюдава синтезиран (построен) от компютър образ. Най-интересното е, че не става дума за пълна реалистичност, а по-скоро за умело направена лека стилизация. Тя успява да насочи вниманието към най-впечатляващите елементи от картината, и да го отклони от не толкова съществените. Резултатът е най-убедително изглеждащият космически симулатор, правен до момента.

Всъщност StarLancer е различен от всички игри, които съм виждал досега. На него най-много му отива определението "интерактивен филм". Това е причината по-долу често да употребявам думи и изрази, с които обикновено характеризираме произведения на сценичното изкуство, а не компютърни програми.

Мисиите са смесени с кратки кинематографични откъси, направени с графичната система на играта, които ще ви направляват и ще ви показват важни (или просто красиви) събития. Макар цялото действие да се развива по време на полетите, т.е. почти няма сцени от останалия живот на действащите лица както в Wing Commander, след време неусетно ще научите особеностите в характера на другарите си, и ще се привържете към тях. Ще наблюдавате реакциите им, ще следите разговорите им и ще ви се наложи да изпълнявате заповедите им (в StarLancer няма да бъдете командир), и постепенно ще се сработите с тях. Аз останах поразен от това, как с на пръв поглед много бедни изразни средства авторите на играта постигат толкова силно емоционално въздействие. В началото просто сядате зад управлението и изиграваме мисиите една след друга, без много да се интересувате от това с кого летите и какви точно са задачите. Към средата на играта обаче с изненада ще откриете (поне с мен стана така), че изобщо не ви е все едно, че един от вашите ви е предал, и когато се наложи да отразите поредната торпедна атака срещу базовия си кораб, съвсем истински ще се страхувате от съобщенията за вражески попадения.

Още като си пуснете играта, ще се почувствате в приятелски настроено обкръжение. След въвеждащата анимация ще ви покажат каютата ви и ще ви запознаят накратко с нещата вътре - монитор, от който можете да следите новините за войната изобщо, леглото ви с кутията за медали, информационната система с данни за всички кораби, пилоти и ескадрили (свои и вражески), и, разбира се, тренажорът. Съветвам ви да го използвате преди да излетите на първия си истински полет, защото трите въвеждащи мисии в него ще ви запознаят доста подробно с управлението на изтребителите в StarLancer, и ще ви дадат възможност да "усетите" как летят те. Аз бях поразен от динамиката на полета в играта. Някой явно е изразходвал много време и усилия, докато постигне толкова "реални" закони, по които да се движат корабите. Трябва да го усетите, за да разберете за какво говоря... Може би сте гледали архивни кадри от въздушни боеве през втората световна война - битките изглеждат по същия начин.

Истинността на StarLancer се усеща във всичко, като започнем с историята на войната. Тя е проста и ужасяващо логична, защото е продължение (и повторение) на познати събития.

Годината ще бъде 2160-та. Проблемите на човечеството далеч не са разрешени, само са пренесени в космическото пространство. Държавите от Западния съюз са по-развити в технологично и икономическо отношение, и първи успяват да установят трайно присъствие на другите небесни тела от слънчевата система. Те започват да експлоатират природните им богатства и бързо разпростират владенията си върху всички потенциално полезни планети и спътници. Когато в крайна сметка останалите нации придобиват възможността да напуснат Земята, се оказва, че за тях в космоса няма място. Започват да се чуват гласове, че западните държави твърде алчно са се хвърлили в усвояването на новите богатства, и са разпрострели територията си отвъд въз

space-sim
производител Digital Anvil разпространител Microsoft интернет www.digitalanvil.com

можностите си за ефективна отбрана. Настъпва период на обтягане на отношенията и спорадични военни сблъсъци. През месец Юни се стига до съглашение за подписване на примирие. Флотите на Западния съюз излизат от състоянието си на бойна готовност в очакване на мира.

Внезапно събитията започват да се развиват със страшна скорост. В орбитата на Марс, близо до луната му Деймос, сякаш отникъде изниква флота с опознавателни знаци - червени петолъчки. Всички френски и италиански бойни кораби биват унищожени, без да успеят да отвърнат на огъня. В същото време са завзети базите на Съюза на спътниците Ганимед, Йо и Европа. Няколко часа по-късно официално става известно кой е врагът - новосформираната Коалиция на източните нации. Идват и първите сводки за бойните действия, и се оказва, че за двата дни от началото на конфликта Западният съюз е загубил повече от половината си флота и почти цялата си територия - всички вътрешни планети до Сатурн включително са в ръцете на Коалицията. Съюзът установява сборен пункт за корабите си в орбитата на Тритон - един от спътниците на Нептун. По

новините обявяват, че се набират бойни пилоти. Единственото условие е кандидатите да имат някакъв опит в управлението на летателни апарати. Сформират се множество нови ескадрили.

Вие се оказвате в състава на една от тях - 45-та Доброволческа, базирана на Съюзния кораб "Надеждни" с капитан Робърт Фостър - авионосен космически съд с (твърде) дълга история, снет от въоръжение още преди двайсет години и превърнат в транспорт по маршрута Йо - Марс. Избухването на войната го връща в строя, и той бива съоръжен с подходящи за него пилоти (бивши товарни работници, полицаи и провалили се на изпитите в космическата академия), изтребители (от преди две поколения) и въоръжение. След това съюзното командване го хвърля на фронта и очаква от него изпълнени бойни задачи.

В един преглед на играта из Интернет пишеше, че това било нереалистично. "Кой би очаквал от новаците да изпълняват задачи, които биха затруднили и ветерани?" Ще отговоря - всеки, оказал се в безизходното положение на Съюза. На войната

Възможността да се подбират задачите и изпълнителите им е лукс, добро пожелание. Ако трябва да избирате дали да пратите на товарен конвой охрана от новаци, или просто да се надявате Врагът да не му обърне внимание, как бихте постъпили? И ако за зла беда неприятелят все пак го нападне, няма ли да изисквате от охраната да се справи със ситуацията? Друг е въпросът, че не би трябвало да ви учудва, ако тя се провали...

Събитията в StarLancer успяват според мен много точно да предадат атмосферата на войната. Там мирновременните категории, с които нормално съдим хората, изчезват. Понятия като "възможно" и "невъзможно" губят смисъл. Ако провалите мисия с извинението "направихме всичко, което можахме", ще си спечелите единствено наказание от капитана. Или сте направили достатъчно, или - не, и това изчерпва въпроса. Във войната няма справедливост, и който и да е човек не може сам да влияе съществено на събитията. Командирите ви обикновено имат трезва преценка за състоянието на нещата, и не ви мърят за неизпълнението на "невъзможни" заповеди, но се случва и обратното. А понякога събитията просто тръгват зле, и това, което ще ви мъчи, няма да са упреците към вас в разбора на мисията, а безсилието ви да предотвратите бедата... Тогава ще си спомните - имате смъртоносно оръжие в ръцете си, а в прицела виждате враг. Когато почувствате яростта на боя, когато отмъстителна радост ви обземе, щом преминете през разпръсващия се облак останки от вражески кораб, когато тихият, но отчетлив звук от пуск на торпедо ви носи тревожна тръпка и усетите отчаяние при гледката на удара му в някой от подконвойните ви кораби, когато престанете да обръщате внимание на обстрелващите ви изтребители, за да се концентрирате върху този, който атакува катапултиралия ви другар, когато започнете да въоръжавате кораба си с неуправляеми снаряди, защото за насочването им вярвате на собствената си ръка повече, отколкото на прицелващия компютър на управляемите ракети - тогава ще знаете, че сте усетили истинската атмосфера на StarLancer.

Мисиите са много разнообразни, и винаги са свързани с общото положение на фронта. Отначало ще трябва да съпровождате малки групи транспортни кораби до новата им база близо до Тритон. Ще ви се наложи да отблъсвате нападения над фортовете си, да издирвате скрити врагове и да унищожавате ключови военни инсталации на Коалицията. Постепенно ще забавите настъплението на врага и ще започнете да стапяте огромното му преимущество в количеството бойни кораби. Ще се срещнете с различни асове (Съюзнически и Коалиционни), и с ескадрилите, които те водят. И хората, и бойните подразделения си имат отличителни черти, своя тактика, предпочитани кораби и стандартни реакции, които ще се научите да разпознавате. Препоръчвам ви в началото на играта да прочетете всички досиета в информационната система - там пише за Клаус Щайнер (най-уважавания пилот на Съюза) и неговите "Вампири", за ескадрилата "Ронин", базирана на кораба "Ямато" (единствения авионосец от клас едно в западната флота), за МакГан и Водените от него "Кобри", пише дори за "Надеждни" и 45-та Доброволческа. След няколко полета под командването на Щайнер ще привикнете към спокойния му, делови маниер на водене на боя, и ще разберете защо той има най-много унищожени врагове в сметката

си. Няма да забравя първата си среща с "Ямато" - накрая на една мисия 45-та се изправи сама срещу два вражески крайцера. Можехме да унищожим прикриващите ги изтребители, но с нас нямаше торпедни бомбардировачи, които да се справят с големите кораби. Тъкмо получихме заповед за отегляне, и изведнъж при нас скочи "Ямато". "Ронините" излетяха и се включиха в боя, а спокоен глас с твърд японски акцент ни предупреди да се отдръпнем от вражеските съдове. Раздаде се команда, от бордовете на "Ямато" се отделиха по четири торпеда и се насочиха към противниковите крайцери. Секунди по-късно на бойното поле имаше само Съюзнически кораби. Японските изтребители се прибраха в хангара си, капитанът ни поздрави и "Ямато" се засили и скочи някъде другаде, където имаха нужда от него. При нас останаха само отломките на вражеските крайцери. При следващата ни среща знаех, че маневрените японски изтребители бързо се справят с разчистването на по-леките неприятели, и че на нас се пада да се погрижим за средните кораби. На "Ямато" щяхме да оставим големите противникови съдове.

С течение на времето ще си извоювате репутацията на подразделение, на което може да се разчита. Ще получите дори собствено име, и 45-та Доброволческа ще се превърне в 45-та ескадрила "Небесните тигри". Задачите, които ще ви възлага командването, също ще се променят - ще започнете удари в дълбочина на територията на врага, и трудността на полетите ще нарастне многократно. Ще ви се наложи да участвате в заблуждаващи маневри и ще станете жертва на хитростите на неприятеля. Ще трябва дори да летите в пленени противникови торпедоносци, за да можете да се промъкнете незабелязано до флагмана на неприятелска флотилия. Това е една от най-умело режисираните мисии - скокът във вражеската територия ви отвежда доста далече от целта ви, и към вас веднага се стрелват противниковите изтребители... и се включват във формацията ви, за да ви ескортират. Следва триминутен полет, който, макар и без съществени инциденти, едва ли може да се нарече "спокоен". Кораби с петолъчки по тях през цялото време се присъединяват и отделят от вас, а с всяка изминала секунда се приближавате към ядрото на противниковата флота и се увеличава шансът някой да ви заговори и разпознае. Когато идва време да размените опознавателни кодове с неприятелските кораби, пилотите в групата ви са неспокойни, и с право - всички сте виждали как изглеждат бомбардировачите, в които летите, през прицела на изтребител, и знаете, че щом попаднат веднъж там, нямат дори теоретичен шанс да излязат живи. За щастие, нервите издържат, кодовете се оказват валидни, и успявате да се подредите като "ескорт" зад вражеския флагман. Няма да ви разказвам какво се случва после, ще ви посъветвам само за втората част на мисията да си изберете кораб с "blindfire" ("огън на сляпо" - възможност за автоматично насочване на стрелбата по избраната цел), защото ще трябва да прихванете огромен брой торпеда.

Враговете също имат асове и елитни ескадрили. От време на време ще попадате на невидимите изтребители от "Черната стража" и на водача им - Иван Петров - Касапина (Смешно ли ви звучи? Повярвайте, когато се изправите срещу него няма да ви е до смях). Играта е необичайно интерактивна - в някои мисии срещате известни вражески пилоти. Ако успеете да ги унищожите, получавате похвала. Ако ги изпуснете, ще ви мърмят. Запомнете имената им, защото на повечето ще се натъкнете повече от веднъж (ако не сте ги убили още първия път), и ще можете да си отмъстите. Впрочем, същото важи и за враговете. В една от мисиите, например, попадате на неприятелски конвой само с два изтребителя охрана. Щом унищожите единия, другият се опитва да избяга. Ако му позволите да скочи, след време той ще се върне с още кораби на Коалицията (и ще ви поздрави с думите "Да видим сега какво ще правите, щом силите са по-равни").

Като стана дума за реплики... В StarLancer има огромно количество записана реч - както специфична за мисиите, така и "общи" разговори. Предвидени са всички пътища на развитие на събития

та, и за всеки има реплики, които да му придават реалистичност. Определено съм впечатлен от това - някои мисии могат да бъдат провалени по страшно много начини, и за всеки има отделен текст - както по време на полета, така и в разбора след това. Впрочем, на тези неща явно дизайнерите са обърнали специално внимание. Открих, че има поне четири начина за преждевременно свършване на играта - могат да ви убият, да ви пленят, да ви разстрелят (ако унищожите някой от своите), или да ви разжалват и уволнят (ако провалите жизненоважна мисия), и за всеки има отделна анимация.

Отбелязване заслужават и експлозиите. Изтребителите се взривяват по много различни начини - пръсват се на облак парчета, започват да се въртят неконтролируемо и се разпадат, експлодират в ярка светлина и около тях се образува пръстен... Големите кораби и инсталации не се взривяват изведнъж, а постепенно. Можете да проследите как разрушението си пробива път през преградите и изолираните отсеци експлодират един по един, разпръсвайки парчета в пространството, докато накрая останат само огромни изтърбушени отломки, които бавно се въртят и дрейфуват.

Всичко в StarLancer изглежда истинско. Всяка подробност в играта явно е била внимателно обмислена - моделите на корабите и инсталациите, динамиката на движение и физичните закони, на които се подчинява всичко, характерните звуци и музиката, дизайнът на интерфейса (обърнете внимание на индикатора за прихващане на управляемите ракети - как бавно се сглобява около целта, и как се разпада, когато тя бъде унищожена), съдържанието и режисирането на мисиите и киноотъсите в тях, анимациите между полетите, дори интериорът на каютата ви - - нещо допринася за потапянето в атмосферата на фантастичния, но много реалистичен двайсет и втори век.

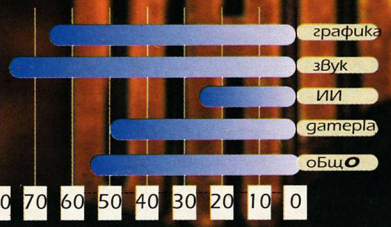
Що за геймплей можете да очаквате от такава игра? Детайлна симулация на полет при нулева гравитация? Безкрайно надлъгване с противника? Ужасно сложно управление? Нищо подобно! StarLancer възможно най-много се доближава до първите две части на Wing Commander - враговете налитат с дузини, битката е стремителна и директна - няколко изстрела на оръдията или една ракета могат да унищожат произволен изстребител. Управлението е максимално олекотено, макар и да има специфика (доста бързото въртене на кораба по надлъжната му ос при маневриране в хоризонталната плоскост, както и възможността за strafe наляво и надясно). Всичко това най-ясно личи при играта в мрежа. Deathmatch-ът според мен е триизмерен аналог на Quake - бързо и брутално преследване и дебнене в ограничено пространство сред астероидно поле. Корабите нямат ракети, но из нивото има пръснати powerup-и с разнообразно действие (не винаги благоприятно за играча). Има опция за включване на контролирани от компютъра зенитни кули, разположени по астероидите - те правят играта още по-динамична, защото силно ограничават подходящите за засада места, и "заглушават" вражеския огън - когато по вас се стреля, не е ясно дали това е врагът, или просто някоя кула. Друга интересна възможност е кооперативната игра - всички мисии от кампанията могат да се играят от до четири души заедно. По мое мнение това също удължава живота на играта, защото част от задачите в мисиите са много трудни за изпълнение (да не кажа невъзможни) от един човек, и определено има смисъл да се преиграват в отбор.

Според мен StarLancer е уникална игра. Не ме разбирайте погрешно, тя си има слабости и проблеми (най-сериозният от тях е стабилността, особено при мрежова игра). Не се сещам обаче за друго заглавие, което да сравня по въздействие с нея - единствено Wing Commander 2 ми направи подобно впечатление, но това беше твърде отдавна. Напълно възможно е просто да идеализирам "доброто старо време" (впрочем, Wing Commander 2, както и едноименният филм, преведен като "Космически пилоти", е дело на същите хора - братята Робъртс). Все пак, кое отделя StarLancer от фона? Замисляли ли сте се над това какви емоции пораждат игрите у вас? Ярост, омраза, страх, приток на адреналин - в общи линии, това са обичайните им ефекти. Примитивно, много примитивно. StarLancer е различен. Той успява да придаде атмосфера на мащабност, на принадлежност към нещо по-голямо. Кара ви да се привържете към бойните си другари. Дава ви цел, към която да се стремите. Подбужда ви да изпитвате тъга и чувство на загуба, когато поредният свестен човек си отиде. Ето тук е цялата разлика.

Разбира се, напълно е възможно нищо такова да не усетите. Ако смятате, че в момента съм се отдал на сантиментални глупости, най-вероятно в StarLancer ще видите просто една красива и динамична игра (въпреки това ви я препоръчвам). А би било срамота, защото тя представлява много повече. Разбирате ли... аз бях там. Преживях войната, и сега мога да разкажа.

автор: Freeman

Daikatana



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

Единствено заради едното уважение, останало ми от миналото (и наслоило се с годините), породено от появата първо на Doom, а после и на Quake, няма сега - тук на тези редове - да ви кажа какво точно мисля за Ромеро и за цялата му рода до 13-то коляно (не че последната е виновна с нещо, но човек като се захване с псуване, се увлича).

Вместо това ще се опитам **су**бективно и съвсем **при**страстно да ви опиша впечатленията си от това, което за един много дълъг период от време се бе превърнало във венец на надеждите ми, в един своеобразен Еверест на екшън-въжделения и вярата ми в появата на Играта!

Играта, която щеше да се превърне в крайъгълния камък на новото поколение 3D shooter-и и да въведе новите стандарти в тънчещия на място жанр (сори за клишарското изречение, ма е подходящо).

Играта, носеща хипнотичното име Daikatana.

Име, зад което, в крайна сметка, се оказа скрита, ни повече ни по малко, от траги-комичната виртуална аналогия на Марианската падина, в която се удавиха илюзиите ми.

Както често се случва в живота, и както народната мъдрост ни учи: "Птичето каца само веднъж на рамото на късметлията".

Наистина, навремето Ромеро успя да го улови. Но то, май, се е задържа при него само колкото да направи Doom и Quake. Какво искам да кажа с всичко това, ли?... Следното - Daikatana е първата игра, която сядам да ревюирам преди да съм превъртял не поради липса на време, а заради искреното отегчение и досада. Предполагам, че ще си проличи и в редовете нататък, но откровено и без бой, веднага признавам, огромното си нежелание да пиша. Няма трънка в тази игра. Тя се оказа неспособна да докосне необходимите струни, да ме разчувства и да произведе онази искра на творческо вдъхновение, която обикновено разпалва огъня на литературния ми гений. (И слава богу, ще възкликнат някои. По-голямата част от читателската маса, както подозирам.)

Сега, нека захвърлим вече празнословието и да караме поред. А редът, както Whisper твърдо вярва и проповядва, изисква най-отпред да се тури не друго, ами историята. Не виждам причини да споря с него...

ИСТОРИЯТА

Тя започва с моя много добър приятел Evil Yeti, който нахлу като тропически циклон в редакцията ни един следобед. Размаха ми, усмихнат многозначително, един диск под носа... Daikatana!!! Лигите ми потекоха на секундата, но мошеникът му гаден нагло ми заяви, че няма да го получа. Не и преди да му върна някакви кинти, за които вече бях отдавна забравил, а искрено се надявах и той. Да, ама не. Следвайки светлия пример на един от даскалите си, който обичал да повтаря: "Който е глупав и не помни, да си записва като мен!", мръсникът взел, че си записвал.

Специално за моите сметки си беше купил едно руло факс хартия и го беше изписал със ситни цифри и букви.

Преценявайки, че за да го развия и да го разгледам в детайли най-вероятно ще ми се наложи да стигна до централна гара, отгърнах направо на края, за да видя финализирания сбор и...

Няколко половин-часа по-късно, идвайки бавно на себе си, установих, че моят **бивш** много добър приятел Evil Yeti все още седи на стола, рупа фъстъчки и ме чака ухилен да се свестя. Погледнах го внимателно. Направо се втренчих в него. Изпод вежди. С обвинително изражение на лицето... Никаква адекватна реакция отсреща. Ех, разбрах, че няма отърване, въздъхнах тежко и започнах да се ръся. Когато олекнах с няколко кила и в джобчетата ми вече не остана да дрънка нищо, а тези на злия снежен човек се издуха като бившия бюст на Памела Андерсън (За неосведомените: на знойната мацка наскоро й се наложи да каже "сбогом" на силикона в най-атрактивната част от анатомията си... Да, да, знам - и ние сме в траур), гадината омразна ми подхвърли диска и свирукайки си весело, изхвърча от редакцията. Броени мигове по-късно през прозореца долетя някаква глъчка, от която успях да доловя:

- А стига бе копеле! Наистина ли ги взе, бе? Не мое да бъде, ебати. Дай да ги видя... Аааа, баси, не мога да повярвам. Глей го бе, взел си кинтите. Как го направи бе? И ние искаме да си вземем нашите, мамка му.

- Хааа, първо да видя парите мой човек - разнесе се и гласчето на Снежния - спечелих баса, нали тъй? Давай сега тука 10 кинта и после щи кажа...

Аааааах, мръсна, мръсна, мръсна, мръсна, мръсна гад!!! Край с реномето ми. Сега щеше да се изсипе маса народ да си търси борчовете...

Ето така намразих Daikatana за пръв път. Вторият изблик на жлъчен негати

производител Ion Storm разпространител: Eidos интернет: www.diakatana.com

Визъм се надигна когато установих, че след инсталацията играта се влачи с наистина феноменалната скорост от 2 кадъра в минута. По дяволите, ТА ТОВА Е QUAKE 2 ENGINE, бе да го...хм, вземат мътните!!! Как така не ще да върви? Ах, мамка му. Подивях. Оказа се, че Daikatana не е оптимизирана за 3Dfx или

най-малкото за моето Voodoo Banshee, на което КуДве хвърчи като изтървано. Обръщам внимание на този проблем при положение, че с него се сблъскате и вие. След инсталирането на най-новите драйвери играта тръгна и макар че леко насичаше, все пак можеше да се играе прилично.
Ама по-добре да не беше тръгвала...

БЛАТО

Затъвате в него още в самото начало. Всъщност със самата идея да си инсталирате играта! Попадате сред няколко хиляди полигона, които би трябвало да изобразяват грозна, подтискаща местност, превърната в бунище. Жабуняк. Блато! Каква по-прекрасна алегория със самата игра от това, си мисля сега, докато пиша?...
Тук ще отворя една скоба, за да поясня някои нещица - действието в Daikatana протича в четири епизода и преминава през три различни свята, всеки със своите особености, дизайн, оръжия, история. Започва ВъВ въпросното блато - нищожна частица от едно технологично, но апокалиптично бъдеще, от което освен него ще видите и една огромна, изсечена в недрата на планината крепост, после продължава в митологична Гърция, след което се прехвърля в древна Скандинавия и най-накрая отново се връща в бъдещето за финалната битка. И тъй като тези части по един красноречив начин разкриват етапите, през които преминава метаморфозата на крехката геймърска душа на играещия Daikatana, ще си позволя да ги използвам и следвайки ги, да ви разкажа за самата игра...
И така намираме се в блатото. Поне по отношение на грозотията и ефектът на потиснатост веднага се набиват в очи забележителните успехи на дизайнерите. Ниска детайлност, посредствени текстури, ръбатост, убити цветове... да не продължавам, че ми се драйфа. Скоро се запознавате и с първия обитател на зеленясалата околност. Жаба естествено. Ма не каква да е жаба, дарагие друзя, да не си помислите - тази издава скърцащи, тенекиени звуци, голяма е колкото кокошка и скача към метър и петдесет височина, освен ако не запецне на някой ръб от текстурата, но за това по-нататък. Аха, правилно - роботче. И хапе. В последствие ще се насладите и на близкия план на половин метрови комари и на крокодили от порядъка на... хм, метър и половина: (В странна посока е поела еволюцията на това място.)
И те роботи. И те хапят. И бая им е здрава захапката, да ви кажа. Добре, че при появяването си в областта намирате до един полу-разложен труп йонен пистолет и на пук на песимистичните ви очаквания няма да се наложи да налагате гадините по главите с дръжката ами ще е достатъчно да ги вземете на мушка и да натиснете спуска. Няколко пъти. Всяка гад мре от различно количество изстрели. Ура!
Какво правите на това място, ли? Защо сте в това блато?
Значи не сте чели preview-то, което писах преди няколко броя? Или сте забравили. Жалко, нямам намерение да ви занимавам с предисторията отново, говорих за нея достатъчно преди време. Пък и тя, в случая, не е фактор, влияещ на Геймплея в някаква сериозна степен. Фабулата е плоска, безинтересна, сшита с бели конци и се разкрива посредством ужасяващо, ама като ви казвам ужасяващо, разбирайте направо отвратително изглеждащи анимации и сит-сцени, реализирани с енджина на играта. Които за сметка на това обаче, са честички. В най-общи линии трябва да проникнете в една крепост, да спасите

На вашето внимание представяме един от дизайнерите на Daikatana - Стийви Кейс, по-позната с прякора си Kill Creek. Младата американка нашумя преди няколко години като успя да бие Ромеро на Quake. Той пък й отмъсти като я назначи на работа в Ion Storm и я направи своя спътница в живота (макар че още не са женени). Ако го бяха направили, щяха да бъдат най-добрата семейна двойка на Quake и Daikatana :).
Двете снимки, които виждате, са на една и съща жена. Просто едната е правена от професионален фотограф. Въпреки това от графичния материал и от дизайна на Daikatana си личи, че г-ца Крийк може би е сбъркала професията си.

Грабваш списанието и на бегом идваш при нас за да получиш 2% отстъпка върху и без това най-ниските цени на компоненти и системи !
ComTrade 98
тел.: 953 1616, 953 3433, София, Янко Забунов 28, ет.3

една невинна, похитена девойка (която ако я видите ще ви се отще да я спасявате), да спрете злините и дяволските експерименти на Гадняра в играта, да възстановите справедливостта и да върнете историята такава каквато е била преди. Всичко това, като откриете и се сдобиете с древен меч, чийто настоящият собственик е използвал за да пътува във времето, в следствие на което, тя взела, че станала кофти. Историята имам предвид.

Но по принцип "кофти" е и ключова дума, когато стане дума за повечето неща в Daikatana. Фабулата, както вече споменах, не прави изключение.

И така, крачейки войнствено напред, преодолявайки разни тунелчета, изсечени в планината, усмъртявайки рехаво разположените из картата механинки (животинки, ама механични), откривайки тук-таме секретчета, потрошвайки енергийните кутии на няколко стрелкови кули и най-вече натискайки разни копчета и бутони, стигате и до целта си: Крепостта на Мишима - нашият лош в този сценарий. Там най-сетне успявате да се сблъскате не само с по-сериозната механинеста паплач (в лицето на въздрички хуманоидни роботи, в чиито тръбуси, като че ли, се подвизава неизчерпаем склад с амуниции (най-вече ракети)), както и със съвсем органична такава (под формата на въоръжена охрана), но и в крайна сметка - с действителната същност на играта.

Накратко - в крепостта вие най-после започвате да придобивате представа за Daikatana, за идеята заложена в нея, а също така и да се догадавате (хе-хе, руски бе братлета, руски) за онова, което ви чака до самия край.

Какво е то? 'Ми нали ако ви кажа сега няма да има защо да четете повече?... Е, добре ще ви кажа. Това,... **тишина моля**..., което ще ви чака до самия край е,... **Внимание**..., едно наистина страховито предизвикателство,... **наострете слух**... и то е:... Предизвикателството да намирате пътя!... ***Е, как ви се струва?***... Да, добре сте прочели! Нищо повече. Само това - просто да намирате шибания път. Да се досетите къде може да се намира тъпия бутон, който трябва да натиснете, да не пропуснете да забележите стената, която можете да взривите или прохода, по който да минете, да съберете елементите на някакъв секрет, да се наврете във всяка тъмна дупка... Какво? Какъв екшън бе? Няма екшън. Daikatana е лишена от повечето елементи на онова, което изпълва със смисъл едно подобно понятие. В момента съм в началото на четвъртия епизод и досега не попаднах в ситуация, която дори бегло да наподоби бруталния гейм на SIN и Soldier of Fortune, спиращите дъха неочаквани и крайно динамични ситуации в Blood и Half Life, или да събуди чистия, изкристализирал ужас, който посяваха в душите, дебнещите в непрогледния мрак кошмарни създания в Wages of Sin. (Да ви говоря ли за Alien vs. Predator, като се отвори дума за ужас...) Нито пък да предизвика онази всепоглъщаща черна тревога, спущаща се като вампир върху съзнанието на геймъра, каращо го да се промъква през нивата трепереки от напрежение и страх, с която така обилно ни гощаваше навремето Unreal. Динамиката в играта почти отсъства, чудовищата са скучни, движенията им са скучни, поведенческите им скриптове са скучни. Поне да бяха повечко, поне да ви заливаха с количество, бързина, устрем, кръвожадност... 'Ми! Що трябва? Кой ли е приритал?... Не се забелязва и следа от колективно взаимодействие, от динамична промяна в действията им при промяна на игровата ситуация. Те не отстъпват ако стане напечено, не използват предмети от околната среда за прикритие, не прилагат някакви групови стратегии и в крайна сметка ви лишават от чувството за съпреживяване с действието. С носталгия си спомням миговете от Half Life когато (съдейки по начина, по който ме притискаха, прикривайки се един друг и използвайки за укритие всеки сандък) бях готов да се закълна, че ей тези гадни, приближаващи се все повече и повече маринци отвън, са разумни същества. И необходимостта да си много бърз и точен... много, много добър, за да се откопчиш от смъртоносния капан... И, разбира се, настъпващото след това удовлетворение...

Е, на такива усещания Daikatana не ще ви направи съпричастни.

И сега заради всички "о неразумни юроди", които поради една или друга причина ще пренебрегнат гласа на разума (т.е. моя:-)) и ще се зайграят с Daikatana, ще се направя на добрия самарянин, като спася от скоропостижна гибел няколко милиона от сивите им клетки, които и без това явно не достигат и едновременно с това ще онагледя споделеното половин страница по-горе оплакване: В Третия свят (не, не е България, за древна Скандинавия иде реч) трябва да съберете няколко елемента от един секрет. Оптимистично допускам, че с намирането на останалите ще се справите, но този с формата на квадрат се намира в един фонтан с драконова статуя на селския площад. Ама как да се сетиш бе, братче? Аууии, що ходене ударих. Проблемът идва от това, че повърхността на скромното, на пръв поглед, шадраванче е замръзнала (щото отвън е кански студ). Няма начин да предположиш, че това не е замръзналото му дъно, че леда може да бъде счупен и че под него има още двайсетина метра леденостудена вода и чак тогава следва въпросното дъно, на което се мъдри обекта на издирването...

А сега целувайте ръка! Не, че това ще ви помогне кой знае колко. Не след дълго пак ще затънете, но натам се оправяйте сами. Докато сме на темата нека ви посъветвам още нещо - обръщайте внимание на всяка реплика, която героите ви подават в играта. Обикновено тези реплики служат за подсказка и ако някой например каже нещо от рода на: "Я, кенеф! Дали да не

брькнем вътре да видим какво има?", е по-добре е да брькнете. Такъв е случаят и с гореспоменатия фонтан, ама доста време мина преди да установя този факт.
Упс, абе аз герои ли казах преди малко? О, как забравих. Вие все още не знаете. Ами да - Daikatana е първият 3D shooter, в който главният ви герой си има компания. Освен споменатата вече девойка (името ѝ е Микико) нашият човек (неговото пък е Хиро) успява още в средата на първия епизод да освободи и един от бившите подчинени на злия Мишима - Суперфлай Джонсън, който става негов водач. Като игнорираме редките случаи, в които ви подхвърлят някоя подсказваща реплика, основната функция на тези две кретеноидни създания, е да се пречкат. И, ей Богу братя и сестри, как само прекрасно се справят, ако знаете. Освен да умират (което, разбира се, води до рестартиране на най-близкия save), те адски се кефят на такива неща като, например, да ви запушат пътя в тесен коридор, да се залутат някъде, да попаднат (или пък направо пропаднат) на място, от което не могат да се измъкнат (освен с краката напред) и тъй нататък и тъй нататък. Иначе е предвидено да могат да ви бъдат от полза. Можете да ги въоръжите и те ще ви следват в битките, при това доста ефективно, но без ни най-малък намек за инстинкт за самосъхранение. Ако заложите на варианта да разчитате на тяхната помощ, една голяма част от енергията ви ще се съсредоточи в това да не позволите на двата маймунски мозъка да пукнат и така да ви съсипят мисията. Естествено присъствието им до вас е задължително при преминаването през всеки мини Loading, което не позволява просто да ги забравите в началото на някой от четирите епизода и когато стигнете до финала му, да ги извикате при себе си, след което да продължите в следващия свят. И като стана дума за викане, нека да кажа, че все пак можете да им отдавате команди посредством няколко клавиша - вижте си ги в опциите - да останат на място, да атакуват, да вземат оръжие, броня или здраве, да ви последват, да ви се разкарат от пътя. В случая с взимането на предмет курсорът ви изпълнява ролята на показалец.
За съжаление не е предвидена опция да ги напсувате.

СЛЪНЦЕ И СИНЬО НЕБЕ

Намерили сте Daikatana-та. След това сте изгледали поредната малоумна cut-сцена, от която сте разбрали, че... абе всъщност едва ли сте разбрали много, но поне едно ви е станало ясно - Мишима е намерил някакъв начин да "дупликейтне" меча и си има резервен, с който ви праща някъде на майната си.
Това "на майната си" се оказва Гърция от митовете и легендите. Макар че въпроса е доста спорен. Докато наблюдавах разните му ходещи скелети, паяци в два размера, грифони, копиеносци, които бяха като извадени направо от калъпа на римските центуриони и прочие изцепки, изведнъж с ужас установих, че нещо става със зрението ми. Всъщност установих, че половината от него просто липсва. Както ми липсваше половин глава, половин торс, една ръка, един крак и... хм, хайде стига толкоз... Бях се раздвоил от дилемата да се смея ли или да плача. Едвам се събрах после, а Ромеро се размина на косъм от процес за тежка телесна повреда и грубо накърняване на биологичната цялост. Но, както и да е. Да му простим - поомешал е малко митовете, голяма работа. По-важното е, че тук ви очаква цвят. Най-после. Едва сега установявате колко потискаща е била убитата кафеникавоникаква цветова гама в предишния епизод и колко клаустрофобична и изнервяща е била атмосферата. Бррр. А

zoom DESIGN studio
web design
tv animation
press design
Какво НЕ можем да Ви предложим ?
- Лошо качество.
- Абсурден дизайн.
- Ниски цени.
- Пълно неразбиране.
Ако Ви трябва нещо повече от обикновено рекламно обслужване в побългарен вариант обадете ни се.
052-25-25-22

zoom@ssi.bg

DESIGN

- професионален дизайн на фирмени знаци;
- изграждане на пълен фирмен имидж;
- създаване на web-страници;
- вразумяване на конкуренти с динамит...

не май последното спряхме да го предлагаме след злополучно стечение на обстоятелства включващо дипломат, куче, бабичка и полиция, незадължително в този ред.

О, ти неразумни и юроде дето си се зачел в реклама на страница на геймърско списание в едно такова поле и в такъв ситно написан текст при наличието на толкова много убийствено интересни статии наоколо.

Е щом все пак си стигнал дотук дано поне темата те интересува. Ако случайно смя-таш да се предлагаш - скочи към червената точка по-надолу. Ако си заинтересовано лице в частност клиент - можеш да продължиш. Препоръчва се разговор с медицинско лице (психар) след дочитането на списанието и в частност тези редове - демек ако стигнете до края със сигурност не сте добре.

Етикета* е не само късяче хартия или плат закрепен на стоката. Етикетът е вашето рекламно каре, телевизионен спот, щанд, плакат и опаковка.

* етикет м.[фр.] 1. Листче с надпис, което се залепва на стока, за да обозначи съдържа-нието и цената. 2. Сбор от правила за обноски в аристократическо общество.

В нашия медиен век се оказа, че марката на нещата в голяма част от случаите значи много повече от самите неща. Ами защо да си купуваме български дрехи от чист памук като можем да се навлечем с маркова дрипа произведена по патент на фирмата я в Индия, я в Китай от оризов екстракт с наченки на коприна и памук или жива синте-тика. Ами защото марката на нещата е толкова по-важна от самия продукт, че едва ли не тя олицетворява продукта. Сякаш етикета министър или полицай прави даден човек по-добър или по-възвишен. А може и да е вярно. След като толкова много хора го вярват. Би трябвало да е така.

Етикетът е нещото, по което ще ви посрещнат на пазара (и вероятно ще ви изпратят, ако продължим с по-горната ана-логия, нещо не си спомням лоши бивши ми-нистри, само лоши кабинети - де да можех и аз да си намеря сграда с характер!).

Той показва не просто колко много пари сте се изтръшкали за убийствен дизайн и качес-твен печат и предпечат, а по-скоро вашето отношение към стоката си и оттам към клиентите на тази стока.

Ако сте убедителен, клиента ще е сигурен, че това което му предлагате е добро или поне толкова добро колкото може да се направи. Вярно е, че вълнуваща конкуренция даваща мило и драго за висококачествени опаковки покриващи ментета с неизвестен произходи и безумно ниско качество, но ако все пак държите на стоката си едва ли лошата опаковка е най-добрия начин да се предложите на пазара.

Помислете на това - и ако сте готови да из-лезете смело на пазара - обадете ни се!

Така ами ако става дума за работа, в момента фирмата ни търси млади хора с уверен талант или просто желаещи да се пробват със следното:

- сценаристи;
- FLASH манияци;
- комиксаджии (не читатели, а художници);

Желателно е поне 3-4 авторски неща.

Варна 9000

ул.Опълченци 20

тел.:052 25 25 22

zoom@ssi.bg

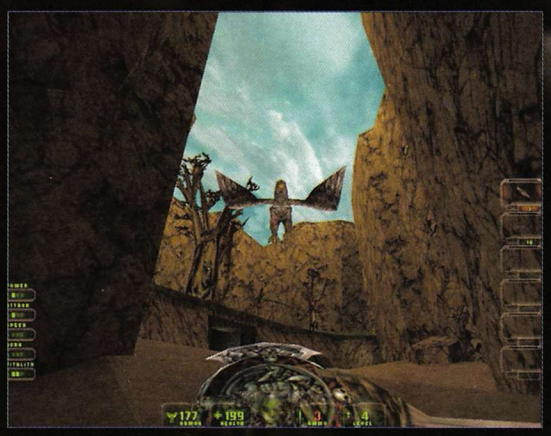
тук е светло, просторно, има големи открити пространства, чувствате някаква необяснима свежест. (Всъщност е много обяснима ако си спомните от къде идвате.) И ведно с приятната ведрост, която нахлува в душата ви, идва и надеждата. Че играта няма да е такъв провал, за какъвто сте я мислели. Обнадеждени започвате да си мислите за хубавите неща в Daikatana. За това, че идеята тя да обединява четири игри в една е прекрасна. Чудите се защо никой досега не се е сетил да разчупи по този начин специфичната монотонност, характерна за заглавията от жанра. Започвате да се замисляте за всичките произтичащи от този факт екстри - различната атмосфера във всеки от епизодите, различните врагове, оръжия, предизвикателства и на душата ви ѝ става още по-леко. Разхождате се и атмосферата на древна Гърция успява да се просмуче във вас - статуите на боговете, типичната за времето архитектура, нежните пастелни тонове и синьото на многобройните потоци, фонтани и водопадчета успокояват очите ви. Сещате се за "експириънса", който можете да натрупвате по подобие на ролевите заглавия, и с който да повишавате показателите си - атака, мощ, скорост, виталитет и пъргавина. Мислите си как славно ще превъртите с приятелчета сингъла в кооператив, щото сте прочели в net-а, че подобна опция съществува, макар че като се замислите не виждате начин, по който това да стане и си отбелязвате на ум по-късно да се обадите на Боян и да го питате. Дори и фактът, че за да се запишете където пожелаете в играта е необходимо да си намерите от специалните "записващи камъни", вече не ви дразни толкова. Вместо това започвате да оценявате положително един такъв стремеж към усложняване на геймплея. Скоро се убеждавате в относителната оригиналност на едно-две от оръжията тук - особено Диска на Дедал - диск с режещи остриета, който се връща след всяко хвърляне (да видим сега кой е играл Alien vs. Predator). Опитвате се да претрепете някоя чайка с него и с изненада установявате, че това ви се отдава, а когато успявате да съберете десетина диска и се превръщате в същински жетвар, изпадате в екстаз.

Да, надеждата покълва във вас.

Така окрилени достигате и до края на епизода...

СНЯГ И СИВОТА

След финалния сблъсък с Горгоната, завършил летално за бедната животинка и поредната удивително некадърна cut-сцена, се появявате сред снежното мъртвило на Прокълнатото Село. След есенните чувства владели ви в първия епизод и ведрото лято във втория, се надявате, че тук ви очаква една истинска "Зимна Приказка". Дори не подозирате колко е подходящ заобикалящият ви екстериор. Скоро сивотата от екрана се промъква в душите ви, снега затрупва надеждата ви и тя повяхва като крехко стръкче, обрулено от мразовитите ветрове. Досадата трайно ви обсебва. Настроението ви



става зимно. Тук ви причакват Голямото Ходене и Многото Чудене-къде-може-да-е-пътя-или-коя-ръчка-забравих-да-натисна-или-къде-да-търся-скапания-секрет-неговата... За това говорихме вече. Макар да признавате известните постижения на авторите по отношение постигането на хорър-атмосфера (за която обаче, основна заслуга има най-вече звука), все пак достигате до извода, че те не са в състояние да изкупят липсата на Изкуствен Интелект, възмутителното безсилие на Ромеро да измисли някакви що-годе свестни, балансирани и оригинални оръжия. Що за игра е това питам, в която с първото оръжия можете кажи-речи да я

минете цялата??? Такъв абсурд не помня да съм срещал никъде другаде. Говорим за 3D shooter, а аз преминах почти през целия епизод с Желязната Лапа.

ТЯ ОПРЕДЕЛЕНО НЕ Е НАПРАВЕНА ДА SHOOT-ВА!!! Това да не е Mortal Combat, за бога!?! Искам да стрелям, а не да разфасовам разни безобидни гадинки с един замах на Ръкавицата. Динамиката клони към минусовите стойности на заобикалящата ви действителност. Някакви смешни Върколаци, чието единствено достойнство е свойството им да изчезват и да се появяват зад гърба (което признавам внася дребен елемент на стрес от дъжд на вятър), разни прилепчета и плюещи отрова неидентифицирани от никоя митология Влечуги, джуджета с топори, неща, които аз лично оприличих на елфи 'щото стреляха с лъкове, ама то с тази архаична графика може ли се разбра нещо... Това са страховитите ви противници. Поведението им е еднотипно, мудно, бавно, лишено от изненада, с нисък коефициент на опасност. Трагедия! Някой от тях, за да ви забележат е нужно да отидете и да ги потупате по рамото. Натъквате се на достатъчно поводи да си припомните десетките примери на проблемите с патфайдинга от предишните нива. Твърде често и тук ставате свидетели да запънали в някой ръб чудовища, които усилено трамбоват на едно място.
Нов вид Джогинг?!? А, господин Ромеро?

ОТНОВО... "ЦОП"

В крайна сметка отново се връщаме там откъдето тръгнахме и в буквалния и в метафоричния смисъл. Урбанистичното бъдеще - светът на Хиро, Микико и Суперфлай, от една страна и блатото на посредствеността от друга. Няма да се спирам на последния епизод, макар че според мен, той май ще се окаже най-добър. Наистина, признах си вече - не съм превъртял играта, но мога да заявя, че тук нивата са най-добри, оръжията също, удоволствието от играта, ако изобщо можем да говорим за нещо такова, е най-голямо. И това си има логичното обяснение - тук влиянието на Quake се чувства осезателно. Оръжията почти точно копират тези на Quake - има го аналога на пушката, на многоцевната картечница, на... ах, как им забравих имената, простете ми - зная, че ще прозвучи непрофесионално, но не ми се инсталира сега Quake 1 за справка - ще се опитам да ви ги опиша... "токовото" оръжие и онова скорострелното, което изстрелва триъгълните парчета. Само дето последното в случая използва ледени парчета и с него може да се направи Big Jump. Това е най-оригиналното оръжие в цялата игра... В последния епизод Daikatana, като че ли разгръща най-пълно потенциала си. Но това далеч не е достатъчно да я спаси.
Не знам, кое провали Ромеро. Дали стремежът към прекалена оригиналност и насилственото, умишлено отдалечаване от корените - Doom и Quake, дали славата и високото му самомнение (та той се изпокара и подмени кажи-речи целият екип, с който започна Daikatana) или пък непрофесионалното му отношение към бизнеса като цяло - когато водещият дизайнер по проекта ти е и гадже за какъв професионализъм може да става дума. Освен това (зная, че с тези думи ще си навлека гнева на прекрасната половинка от човечеството, ама...) какво ти разбира една жена от 3D shooter-и, бе хора. Убиването, насилието като цяло, винаги е било мъжка работа.
Та каквато и да е причината - фактът е един: Не се е получило този път при Ромеро. И тъй като съм към края на статията ще се опитам да направя едно...

ОБОБЩЕНИЕ... ИЛИ ГОЛЯМОТО "ПЛЬОК".

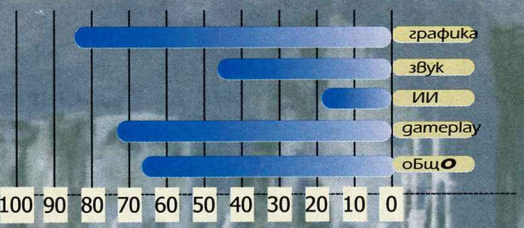
И така, дето се вика: Daikatana най-сетне дойде..., ама по-добре да не беше. Това, от което страда най-вече играта е липсата на атмосфера и на дълбочина. Daikatana лъха на бедност и "недостатъчност" - недостатъчно гадини, недостатъчно оръжия, недостатъчно добри идеи и още много, много други недостатъчни неща. Световете са пресъздадени зле. Прилича на набързо скалъпена игра, а не на нещо правено 3 или 4 години. Невъзможно е да се вживеете в действието - как да стане при подобна дразнеща графика, при толкова постно и нискодетайлно обрисувана действителност и при липсата на кой знае какво действие всъщност. Невъзможно е да се отъждествите с героите - ей Богу, та те са ужасни. Ако приличах на Хиро, първото нещо, което щях да направя е да подам рекламация при щъркела. Ако дори нещо мъничко в мен наподобяваше това гнусно, бозаво същество от екрана бих си сменил лицето с конски задник. А какво да кажем за Микико? Тази войнствена прелест, тази бъдещо-съвременна амазонка, този връх - това чудо на естествен подбор, достойно да бъде поставено редом със Златната ябълка. За да може като я види Триглавата Ламя да й изпокапят главите от ужас.
И не е само това, разбира се - вече говорих за проблемите с алгоритмите за избиране на пътя (Pathfinding), за жалкия

ИИ, за досадата от лутането, за неубедителната история, за нескопосаните оръжия... Половината от тях във всеки един свят просто се оказват неизползваеми и излишни. А колко прави половината от шест, а?
Не, невъзможно е да бъдете притеглени в този свят.
Или поне аз не бих могъл.
Единствено Мултиплеърът донякъде изтрива "срама от лицето". Ако човек може да си направи някакъв извод от Daikatana, то това е, че следващият път Ромеро е на-добре да се захване с изцяло насочена към Мултиплеър игра. Просто тази свобода при управлението, този контрол, тази лекота, с която се движите в нивото са феноменални. И Quake 3 не може да даде това чувство. В това отношение Daikatana блести. Но... твърде малко нива, освен това и тези, които ги има не са нещо кой знае какво, и най-важното: само по 6 оръжия. Слабо!
И сега ако теглим чертата какво се получава:
Четири години "ха наляво, ха надясно, накрая "бум" в...", знаете нататък. За тези четири години около Daikatana се създаде ореол на тайнственост, големите надежди, големите очаквания и най-вече големите приказки на Ромеро извисиха играта до пиедестала на едно от най-очакваните заглавия. От високо обаче може или да се полети или да последва едно голямо "пльок" в... знаете къде.

Е, с Daikatana се е случило второто.

автор: Snake

Devil Inside



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Videocard

Гробове. В очите ми пулсира изображението на стотици и хиляди надгробни плочи, обгръщани от пипалата на лепкава мъгла, бавно потъващи в мрака на забравата. Масивна стоманена ограда ги отделя от недостижимия и невъзможно красив и цветен свят на живите. Времето е оставило рани в каменната плът, рани изписващи букви и цифри. Буквите говорят за някакви имена, които вече нямат особено значение, освен ако не приемем, че и червеите имат нужда от меню в долнопробния си ресторант. Цифрите обаче са малко по-интересни за евентуалния посетител. Те казват колко време настоящият притежател на камъка е прекарал отвъд оградата. Животи простичко описани с две дати, дати заключили между себе си години. Понякога месеци. Понякога дни. Часове...

Лопатата ми се впива в земята с остро стържене. Неприятна работа, но все някой трябва да я свърши. Защото каквото и да сте си помислили това не е поредното ми уводно-литературно отклонение. Това е просто подготовката за едно погребение. Може би е малко преждевременна, защото все още не разполагаме с труп, но потенциалният такъв вече лежи на смъртно легло и според мен шансовете да бъде спасен са минимални. За кого говоря ли? Ами за Дявола в Нас. Защото, както предсказа в превюто си нашият щатен пророк Юлиян Дьо НотрДам новата игра на Cryo е колкото иновативна и оригинална, толкова и пълна с гафове, грешки, фалове и бъгове. Както би казал Whisper идеята на The Devil Inside къса гъз, ама реализацията и къса нерви. При това със страшна сила.

Въпросната идея ме подсеща за романа на Кинг "Бягащият човек" и разказва историята на телевизионно хорър-шоу, показващо на живо как наш'те и ваш'те бият техните, като в случая наш'те са малоумен бивш полицай и сексапилна демонка, споделящи едно и също тяло поради неизяснени обстоятелства, ваш'те са банда нещастни служители на закона и един пишман-оператор, а техните са агитка развилнели се зомбита. Нищо ново в най-общи линии - те и сега си показват по телевизията как режат глави, представяте ли си в двехиляди и нананйста година, когато се развива действието, к'во ще да е. Приключението на Дева и Дейв (съответно демонката и полицая) силно напомнят за класиката от близкото минало Alone In The Dark, в което няма нищо странно, защото създателят й - Хюбърт Шардо - се е подписал и под дяволското шоу. Имаме си и тайнствената къща и пълчищата не-мъртви и дарк-а, само дето с този оператор, дето се тътри по задника на героя, с непрестанната комуникация с водещия, с преките включвания от студиото и с досадното квичене на публиката алоуна нещо се губи. Пък и този път хорърът е отстъпил на заден план, давайки път на лъскавото и напудрено предаване със стабилни рекламодатели. Дори кръвта лееща се по екрана е придобила някакъв странен, бледооранжев цвят, сякаш в името на някаква криворазбрана цензура. Което, ей Богу, в никакъв случай не е лошо. Дявола в Нас разполага с наистина уникална атмосфера и именно това го спасява от грандиозно (и често смъртоносно) змийско оплюване, подобно на събратята му в жанра пишман-екшън-адвенчър Инди 4 и Shadowman. Защото въпреки всичките гадости, за които ще си говорим по-долу в играта има нещо, което те кара да се занимаваш с нея, въпреки ясното съзнание, че е редко тъпа. Писъците на зрителите, когато от току-що отворения от вас гардероб се изсипе труп и радостните им викове и аплодисментите след като сте повалили някой особено страховит противник, коментари от сорта на "Убий някой, де. Рейтингът ни пада", хорър-гаврите с някои известни реклами, стоп кадъра и риплея на някои особено ефектни убийства, които биват показани на зрителя от всички страни, смущенията в картината... Такива неща. Превключването между Дева и Дейв (осъществява се на специални места, където концентрацията на магическа енергия е особено силна) също е крайно интересно хрумване, и въпреки, че не променя особено много стила на игра, внася в TDI камара нови усещания.

Лошото е, че това кратко абзацче е събрало в себе си всичко хубаво, което може да се каже за изчадието на Cryo. И онези гробовни работи в началото не бяха на майтап. Първото нещо в Дявола, което се набива на очи е подтискащо ограничения набор от движения, предоставени и на двамата герои. Скокът, например, е нещо напълно непознато за обладаните от демонки бивши полицаи през 23 век. Не мойш да рипаш, батка. Това води до ужасяващо комични ситуации, като спиране в някой двадесетина сантиметров бордюр и търсене на обходен начин за преодоляването му. По някое време Дева се научава да лети, но и това не оправя особено нещата. Кляканото пък е достъпно само за Дейв (профсъюзен демонски лозунг "Няма да паднем на колене"?). Стрейфа също е застъпен в играта по крайно интересен начин. Има го, ама няма полза от него. Просто не можеш да ходиш и да стрейфваш или да стреляш и стрейфваш едновременно, което напълно

производител: Gamesquad разпространител: Cryo интернет: www.gamesquad.com

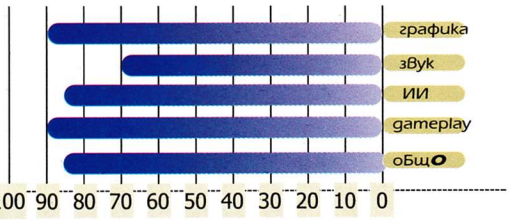
обезсмисля използването на това движение за отбягване на вражески куршуми, защото докато се спреш и налегнеш съответния клавиш вече си пълен с олово.
Колкото до стрелбата - вярно е, че по

тялото на вразите има зони на поражение, ама трънката е да успееш да ги уцелиш. Оръжията на Дейв са снабдени с лазерен мерник подобно на тези на Странника от Nocturne, но за разлика от тях тук лазерният лъч не само, че не разполага с красиви светлинни ефекти, ами е и почти невидим, тъй че уцелването на всичко отдалечено на повече от три метра е толкова случайно явление, че хич дори не ти и хрумва да мърдаш най-сетне попадналия в целта мерник, за да целиш глави, крака или ръце. При Дева нещата са още по-радикални, защото мерник при нейните магии въобще няма, а ваш помощник се явява някакъв не-особено-сполучлив auto-aim. Само дето той автоматично насочва изстрелите ви в средната част от тялото, тъй че и с девойката няма да ви се отдава често да късате крайници.
Другата голяма трънка в играта е инвентарът, който е строго засекретен, защото в менюто с клавишите някой е пропуснал да спомене, че той се извиква с F4 (клавишите от F1 - F3 контролират камерите, нещо което също няма откъде да научите). Открих го без да искам следвайки простата логика, че щом взимам разни работи, които не оказват пряко влияние на нищо по героя ми, значи явно ги складирам някъде. Самият инвентар изглежда ефектно, но е ужасяващо непрактичен. За да използвате нещо от него с нещо от околната среда трябва да сте на точното място, да си отворите виртуалната торбичка, да изберете вярната джаджа, да тропнете ентър-а и да чакате нещо да стане. Много е весело 'щото ако не стане нищо не сте наясно, дали вие подхождате грешно към ситуацията или просто не стоите където трябва. Така аз успях да закъсам в самото начало, когато след неуспешен опит да отворя една врата реших, че ключа е грешен. Е, не беше. Крайно е тъпо, честно ви казвам.
Самите предмети и по-точно откриването им също носи някакво невероятно обаяние, защото те за разлика от амуниците и оръжията, търкалящи се наоколо често пъти са невидими. Кликвате значи върху някое празно рафтче или върху празна масичка и с изненада виждате как вашият човек взима някоя абсолютно незабележима с просто око дреболия, като например радиатор или бензинова резачка. Песен.
Ама не бягайте, моля ви се, аз тепърва почвам. Не знам как Криогенетиците са успели да подлъжат Groove с демото си, но камерата в играта е направо затормозяваща. Всъщност камерите - в случая са три и можете да си превключвате между тях, колкото си искате, защото в някои ситуации, авторите са решили, че не, вие просто сте длъжни да видите, колко хубаво и детайлно сме я направили тая стена. К'ъв герой, бе? А оня дето в момента го гърчат четири зомбита, ли? Извинете.
Нека продължим с гафовете в геймплея. Атмосферата на играта, както казах, наистина е страхотна, стига да се насилите да повярвате в ставащото на екрана. А тези, които ще ви пречат всячески в това начинание се наричат Отвратителен Изкуствен Интелект и Лошо Звуково Оформление, изключително ни е приятно. Дубльорката на владеещата всички земни езици Дева е единствената, която не съм псувал зверски. Дейв явно е бил заплануван като непукист, но това струва ми се не оправдава пълната липса на интонация в гласа му. Струва ми се нелогично да злорадства след смъртта на някой враг, влагайки в думите си чувствата и емоциите, съпътстващи молбата на уморен от живота контрольор да види билетите и картите на пътниците. Водещият на шоуто не пада по-долу във вербалната си некадърност. Не знам - може и на френски нещата да звучат по-нормално.
Че изкуствения интелект на зомбитата е лош трябва да ви е ясно, защото интелекта сам по себе си е пряко свързан с нещо, което при тях е позагнило, но останалите... Как да повярвам, че влачещият се след мен оператор е живо човешко същество, което трябва да пазя, как мога да се радвам на компанията му в този недружелюбен свят на смърт и черна магия, когато шибаняка дори не си прави труда да помръдне или извика, докато го стрелят или ръфат. Същото се отнася и за полицаите, щъкащи край прокълнатата къща. Горчивата истина е, че всичко това занижава реализма до степен да не ви пука за никой и нищо появило се на монитора ви след като сте стартирали TDI. А това е адски лошо.
Бъговете също са бая много, както Groove успя да забележи още в превюто си. А ако в миризливото 50 мегабайтово демо е имало n-броя бъгове, логиката показва, че в 650 мегабайтовата финална версия въпросните гадинки са вече поне 13 x n. Казах поне.
И за да приключа с критиките, защото вече започнах да се отегчавам, ще добавя само, че ми ПИСНА от зомбита. Повръща ми се от тях. Как не направиха барем една игра, претендираща за хорър, в която да не набутат не-мъртви, бе? Не разбраха ли, че хората до такава степен свикнаха с тях, че и през ум не им минава да се уплашат като видят поредната орда. Ам'чи аз в собствения си кенеф да видя зомби няма да се стресна вече, бре маамудееба! Как може нещо, което кинаджиите са го разбрали преди десетина години, още да не може да се добере до съзнанието на производителите на компютърни

игри?!?
Това е. За мое огромно съжаление TDI е поредната провалена добра идея. Пиша й тази сравнително висока - предвид казаното - оценка най-вече с надеждата, че от Cryo ще се усетят овреме и ще пуснат някой patch, който да оправи поне част от описаното по-горе и да позволи на продукта на мосю Шардо да блесне в пълната си светлина. С надеждата, че гробът, който изкопах с тази критична рецензия ще си остане празен, защото лекарите ще направят чудо.
В противен случай The Devil Inside ще бъде свален от вашите монитори, заради нисък рейтинг.

автор: Elexis

EVOLVA



РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Videocard

"Мамо, мамо" - Разпискало се веднъж, завърналото се току що от училище, пиленце. - "Знаеш ли кое е първо, яйцето или кокошката?"
"Петелът чадо" - Отвърнала квачката. - "Петелът. Върви сега да си играеш."
Пилето не останало много доволно от отговора и изтърчало при баща си:
"Тате, тате, кое е по-напред, яйцето или кокошката?" - Провикнал се колкото му глас държи пухкавият жълтур.
Внезапно откъснат от сладката следобедна дрямка, петелът отворил едното си око и изгледал замислено и продължително потомъка си. Протегнал се хубавичко да му се раздвижат мускулите, зинал широко, прозял се, събрал сила и без да се надига особено отпрал един як шут на шумната напаст.
"Какво си се разврещял бе, лешпер с лешпер? Да ти мязам на бюро справки? Другия път като решиш пак да виеш по никое време може да разбереш кое е последно. Грилът! Ясен ли съм? Няма да ме занимаваш с глупости, че ще ти сгъна човката навътре, ей!
Е, питай Франк, хората по ги разбират тия работи."
Подсмърчайки жално, пилето се изправило в края на поляната, бавно измъкващи се от полусрутения стобор. Отърсило се от останките на франковата ограда, с болезнен стон извадило една забита в трътката му греда и отвърнало:
"Франк няма да може да ми отговори тате, май току що го смазах. Ама нищо, мама може да го сготви на супа. Поне няма да стане зян..."

*****

Мдаа, по странни пътища може да тръгне еволюцията понякога. В един паралелен свят нищо чудно и така да стоят нещата между хората и кокошия род, кой знае? Винаги съм намирала особено очарование в идеята за паралелните светове. Толкова близо един до друг и същевременно недостижимо далеч. Като книга с безброй страници, които се докосват, припокриват, притискат едни други, но никога не могат да се слеят. И на всяка една от тях Земята, хората, животът... Вселената, поели по различен път, подвластни на други закони. Във вихъра на страстен валс с новата реалност, усукани около нечия друга божествена фантазия, пречупени през призмата на нов мироглед... И винаги отдадени на сладък любовен флирт с Нейно Величество Еволюцията. О, да! В паралелните светове е възможно всичко. Поне докато някой не докаже, че не съществуват.
Но не се страхувайте от това. Защото тях ги има и ще продължава да ги има. Докато го има човешкото въображение и фантазия. Трябва да вярваме в това и тази истина ще просъществува вечно.
В следващите редове ще ви разкажа за един такъв свят. Не точно паралелен днес, но може би паралелен утре, в далечното бъдеще, когато човешката раса най-после е успяла да разкъса оковите на технологичните ограничения и е достигнала звездите. Време, в което човекът е хегемон галактиката и за пръв път се изправя пред достоен опонент, срещу противник толкова могъщ и страшен, че би могъл с един замах да сложи точка на последната глава от човешката история. Иначе казано, да изтрие вида Хомо Сапиенс от реалността на настоящето и да го изпрати в мрака на небитието и забравата.
Светът на Еволва. За нещастие в него няма поети (казвам го в случай, че някой все пак се надява). Нито един. Колкото

за илач дето се вика, колкото да има кой да възкликне:
"О, Музо на кукуруза,
Възпей туй плашило що брани,
зърната златни от скорци и врани"
И няма кой да напише една "Епопея на забравените", няма кой да увековечи в рими чутовния подвиг на четиримата... Стоп. До там още не сме стигнали, нали? Пак се отплеснах! Според Freeman това просто е проблем на пола ми. И, както твърди той, с възрастта се задълбочавал. Изхождайки от тази му логика обаче, и четейки статиите му, човек би казал, че са писани от една стопроцентова жена на преклонна възраст.
Но това си е закачка между нас двамата и няма защо да ви занимавам с нея. Мисля, че ще е по-добре да се съсредоточа върху същината на статията.
Та говорихме си по едно време за еволюцията. Някъде, на някое незнайно място тя създала Паразита. Едно съвършено творение. Сврьх адаптивен, жизнен и гъвкаво реагиращ на заобикалящата го

среда, агресивен. Проблемът би бил никакъв ако Паразитът нямал няколко вредни навика.

Единият от които да разпръсква спорите си в открития космос. При това спори, та спори. Всяка с големината на Тунгуския метеорит. Когато паднела на някоя планета, освен неколкостотинте килотона взрив, една такава спора слагала началото на Ужаса. От огромното семе изниквали могъщи змиевидни пипала, които пълзвали навсякъде, пробивали скали, преодолявали всяко изпречило им се препятствие, размножавали се, клонирали... Появявали се инкубаторни органични камери и от тях се изсипвали стотици, хиляди пазители. Те се нахвърляли върху местната фауна и изтребвали всичко, което се движи и дава признаци на живот. Скоро Паразитът се разпростирал по цялата планета, изсмуквал живота от нея, опустошавал я, превръщал я в безжизнена пустиня, изцеждал всяка молекулка витална енергия и така успявал да произведе следващите спори, които изстрелвал в космоса. Както вече споменах - страшилище. Случило се така (и тук вече се появява Проблемът), че лошият късмет или пък каприз на Съдбата тласнали една от спорите в наша посока. И така, Паразитът се появил във владенията на Човека. Сблъсъкът бил неизбежен.

ДА БЪДЕ ИЛИ НЕ

Това бил въпросът, който възникнал пред целокупната органична въ

производител: Computer Artworks разпространител: Interplay изнасяинтернет: www.evolva.com

леродо-кислородо-азотна маса наречена човечество, докато губела войната. Оказало се, че Човекът не бил подготвен за подобна напаст (Досущ като българските кметове при настъпване на Зимата. Всяка година тя, незнайно как, успява да ги изненада. Ще рече човек, че идва когато й скимне, а не някъде през Декември). Извънредното положение изискваше извънредни мерки. И тук, в образа на една извънредно извънредна мярка, се намесвате най-сетне и вие. Кой сте вие? Ами вие сте един от онези славни люде, които си стоят на завет, уютно

скрити, докато други вадят кестените от огъня. В случая сте удобно изтегнати в креслото си в командния център на космически кораб на орбита около поредната заразена планета.

Та седите си значи пред монитора и какво виждате в него?! Виждате една приказно красива, неземна заобикаляща ви среда. Цветове, цветове, цветове... меки пастелни нюанси, екзотични форми, необичайна, но вълнуваща флора. Виждате четири странни същества. На пръв поглед хуманоидни, обвити в лъскава, разноцветна обвивка. Това са кестеноваДите. Пушечното месо. Не разбирате ли? Ето, идва и обяснението:

Неизвестно как, учените успели да създадат перфектният боен екип - групата Еволва. Тя се състои от четири страни създания, по-адаптивни дори и от Паразита, способни да мутират и да абсорбират гени от всяко същество, което срещат - Генохънтъри - и един командир. Той не участва в бойните действия пряко. От кораба си е в състояние да поеме контрола над всеки един от групата и да управлява тялото му напълно. Той е тактикът, стратега, който решава какво и как трябва да се направи. Той, това сте вие.

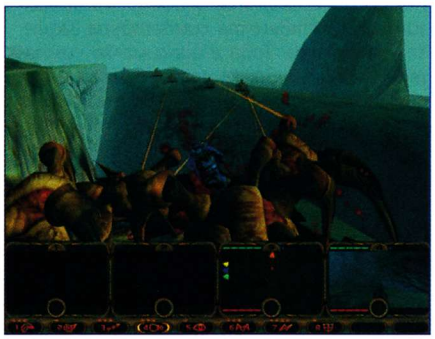
ИГРАТА

Създателите на Еволва са достойни за уважение. И не защото играта е най-добрият екшън правен някога. Не, това не е вярно. Заслужават уважение заради отношението си към работата. Екипът създал Еволва, доскоро се е занимавал единствено с правенето на screen sacer-и, а ето че е създал свой собствен engine и не само това, ами Еволва е и една от малкото игри, в които не се забелязват недостатъци. Едно че няма бъгове, ама никакви, но и докато я играех, се опивах от чувството, че някой е мислел за моето удобство, че се е постарал да ме улесни максимално, че играта някак съвсем естествено и без усилия прескача напрежението на опознаването и преминава към интуитивното й възприемане. И това проличава още със самия туториал, който е във вид на филмчета, и в който подробно и нагледно се обяснява всичко. Е, не съм толкова глупава да си мисля, че някой е насочил тези усилия персонално към мен, но все пак смятам, че всеки геймър би следвало да бъде поласкан когато попадне на подобно внимание. Нито за момент не почувствах, че се боря със самата игра, за да мога да я играя или управлявам. Макар че причината не е само в него, все пак огромна заслуга за горното изречение има Интерфейсът. Той е разкошен. Достъпът до менютата е удобен и прост, информационните панелчета на екрана дават цялата ви необходима информация, управлението е най-простичко казано перфектно, системата за запис и "лоудинг" - великолепна. Прост пример: Тук, както и в много други игри, имате Quick Save. Но, за разлика от тях, ще ви бъде спестена възможността (да си оскубете косите и така да придадете, така важния за някои люде днес, авангарден вид на прическата си) заради небрежност или грешка да се запишете точно тогава когато никак, ама никак не ви се иска да сте го правили. Имате три позиции на Quick Save-а, така че ако по погрешка натиснете клавиша за запис (F5) вие ще запишете върху най-стария си Quick Save, а последният ви, най-близък, ще си стои непокътнат. Виждате ли, колко простичко нещо, а понякога спестява маса главоболия. По-важното е, че някой се е сетил за този проблем. Друго - при всяко лоудване с два-три реда се изписва целта (objective) на мисията. Ако случайно не сте играли няколко дни и сте забравили, да знаете каква ви е задачата. Не, че с клавиша "O" пак няма да разберете,

но ето че дори не ви се налага да го натискате. Някой отново е мислил и се е сетил.

Макар Freeman така обширно да се спря на играта в предния брой, бих се чувствала некомфортно ако преди да продължа нататък, накратко не ви припомня какво представлява всъщност Еволва.

Еволва е third person action. Както казах и в началото, можете да поемате контрола над всеки един от подопечните си по всяко време, но задължително е да управлявате някой от тях - играта няма да се играе сама, вие сте активно действащо лице - останалите изпълняват заповедите ви или ви следват автоматично, ако не сте дали такива. В началото започвате без никакво оръжие, разчитайки само на голите си юмруци. Постепенно ще се оборудвате с цял арсенал от оръжия и множество умения. Например убивате някое от наподобяващите жаби същества и след абсорбирането на гените му (това също става автоматично, не се налага да натискате нарочен клавиш) вече ще можете да развиете умението да скачате много повече. Повтаряте същата процедура с аналога на щраусите и можете да развивате ако желаете бързината си. Същото важи и за сдобиването с оръжия. Както е упоменал и Freeman мутациите не са винаги само положителни. Понякога, за да повишите нивото на дадено умение или пък да увеличите показателите или разрушителната мощ на някое от оръжията, е необходимо да се примирите с негативните последствия



върху друго. Моят съвет е да прибягвате сравнително рядко към мутациите. Не знам дали има нещо общо, но когато спрях през пет минути да си играя на генетичка и започнах да използвам тази опция много рядко, комбинациите от мутации станаха само, или предимно, положителни. Между другото тук му е мястото да кажа, че ако една комбинация от мутации не ви устройва можете да поискате да ви се предложи друга - просто натиснете бутончето "Mutate" още веднъж.

Самото играене на Еволва съдържа предимно обикаляне из нивата и избиване на огромни количества - пълчища, гад (особено като понапреднете). Понякога се срещате с някой Бос и най-често когато го убиете установявате, че са ви се предложили страхотни възможности за мутиране. Понякога пък ще ви се налага да намерите някакъв ключ, за да се отвори дадена врата, но не с е тревожете - няма го безкрайното лутане в увъртяни нива. Но, за да е вярно това последното е хубаво човек да обърне малко повече внимание на екранчето на управлявания от него генохънтър. То служи за компас. На него можете да видите посоката, в която се намира objective-а ви и ако се залутате лесно можете да се ориентирате. То също така ви показва къде се намират останалите от екипа и регистрира наличието на генен мате

риал за абсорбиране в околността.

АРАХНОФОБИЯ

Означава страх от паяци. Придобивате я постепенно с напредването на играта. Тук враговете са паяци или поне техни много близки гигантски братовчеди. Всякакви паяци - хапещи, стрелящи, бълващи огън, такива, които стават невидими... Дори има една специална порода, която ви замерва с малки, много бързи паячета. Те се насочват с удивителна скорост към вас, а когато ви достигнат следва "ръф". Много неприятен experience. Да ви призная една вечер ги сънувах - как се стрелкат стръвно към мен, а аз се опитвам да им избягам. Наоколо е полумрак, намирам се в някакви тунели под земята, а краката ми сякаш са омотани в желе - знаете как е насън, човек не може да бяга бързо. И тъкмо да ме стигнат, някак успявам да се измъкна, пак както обикновено става в сънищата, но само за малко. После преследването продължаваше отново. Кошмар, казвам ви, като ги видех след това в играта тези паяци направо настръхвах. Обещавам ви и вие да ги намразите. Единствената симпатична гадинка е топчето. Това е едно малко симпатично същество, което прилича на масичка с къси крачка и глава. Би изглеждало миличко, ако не беше внушителното оръдие, с което завършваше гърбът му. И за да не се спирам специално на графиката, ще споделя, че гадинките изглеждат великолепно и детайлно, както впрочем и всичко останало в играта. Да не говоря за генохънтърите, те са страхотни - лъскави, гладки, светлината се оттича по тях, мърда, играе с всяко тяхно движение. Текстурите прекрасно пресъздават неземността на света, в който се развива действието. За да се насладите на прелестта на Еволва обаче, ще ви е необходима наистина сериозна машина. Мой познат например, се оплакваше, че на неговото "банши" и 64 MB Ram, играта не изглеждала чак толкова добре, а при големите мелета насичала. Аз нямах подобни проблеми, но и нашият компютър е доста по-мощен. Няма да цитирам конфигурацията, за да не ви развалям седмицата. Във всеки случай най-добре ще е ако разполагате с GeForce.

Все пак ви съветвам да не се отдавате на съзерцание, особено ако враговете са пред вас. Всяко разсейване в такъв момент носи много болка. Противниците ви са учудващо интелигентни за паяци. Страхотно впечатление правят тактическите прийоми, които използват, как-

то и синхрона в груповите им действия. В повечето случаи ще се изправяте срещу разнородна войска и се съмнявам дали ако вие трябваше да разположите враговете, така че да са максимално опасни и ефективни, щяхте да се справите по-добре. Най-отзад винаги са стрелящите юнити, а в мелето първо се впускат най-бързите, по средата са обикновено бълващите огън и тежко ви ако ви докопат. Моят съвет е да не влизате в директен сблъсък със силно превъзхождащ ви и добре разположен в местността противник. Покажете се с единия генохънтър и привлечете най-бързите от слугите на Паразита към скритите в засада негови колеги. Като ги изколите можете да пробвате пак и т.н. Трябва да знаете също, че всяко абсорбиране на генен материал води до, макар и нищожно, възвръщане на здравето. Така че го обирайте с най-важния или най-наранения си войник. Има и една друга особеност, която да използвате. Насекомопобните винаги се нахвърлят върху управлявания от вас персонаж, а на останалите почти не обръщат внимание, освен ако вие сте много далеч. Затова ако положението е много натегнато, е най-добре известно време просто да подскачате наоколо. Паякообразните хем ще се опитват, но няма да могат да ви навредят (освен ако не ви заклещят в някой ъгъл), хем няма да закачат многомного приятелите ви. Когато те избият достатъчно количество от акридите ако искате може да се намесите. Не знам дали това е недостатък в играта, но ако не беше тази особеност Еволва нямаше да има изиграване.

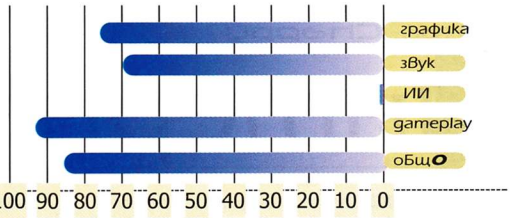
ЗА ТАКТИКИТЕ И ВСИЧКО ОСТАНАЛО

Една от най-хубавите черти на Еволва, наред с мутациите и развитието на персонажите, са разнородните мисии и възможността да се проявите като истински тактици при преминаването им. Неуспех в мисията, освен избиването на всичките ви генохънтъри, може да значи избиването на твърде много местни обитатели от Пазителите например или пък допускането на някой от паяците в стратегически тунел, както и много други неща. Между другото ако загубите някой от ловците си, но все пак минете мисията си, той пак се появява във следващата. С чиста съвест мога да си уверя, че играта е всичко друго, но не и монотонна. Всеки път е различно, всяка мисия иска нещо повече от вас. Във всяка една мисия има ситуации, които ще изискват правилен тактически подход. Дали това ще е да разделите групичката си на две за да се справите с дадена задача, изискваща да сте на две места почти едновременно, дали ще е да разположите един или повече от генохънтърите си по височините, за да могат те да обстрелват многократно превъзхождащ ви враг, докато вие му отвличате вниманието, дали ще е нещо друго, но повярвайте - без стратегическо мислене е невъзможно да превъртите играта. Един често използван от мен прийом, който силно ви препоръчвам, е употребата на бинарните експлозиви. В играта има два вида семена във вид на пъпеши, които са абсолютно безобидни сами по себе си, но сложени едни до други предизвикват страховита експлозия. Винаги имайте под ръка и от двата вида. Когато искате да устроите засада, пускате едно от семената на земята, показвате се на гадините, привличате ги, пускате другото и бягате. Ако сте преценили правилно времето, реакцията ще настъпи точно когато вразите са до тях. Давам ви всички тези примери защото вярвам, че чрез примерите човек най-добре може да си представи и почувства дадена игра. И заради това, че няма какво толкова повече да кажа след като вече сте чели preview-то, а аз не искам да се повтарям.

Това, което бих искала да споделя накрая с вас е, че с огромно удоволствие играх Еволва. Това е една различна игра, нестандартна. Тя може би няма да се хареса на мнозина, но според мен е прекрасна. Няма как да ви опиша чувството, което ви владее докато играете. Предполагам, че за всеки то е индивидуално. Само ще кажа, че никога не съм изпитвала такава лекота и същевременно такава трудност при игра, никога свежото чувство в душата не е съжителствало така тясно със стреса и напрежението. Не, това не е най-динамичната игра. Нито пък най-хубавата. Тя е просто такава, че ми трудно да ви я опиша...

Защото няма с какво да я сравня. Господи, та тук дори аптечките са във вид на огромни бледолилави смокини и се разхождат нагоре надолу, подскачайки. Трудно се пише за подобна игра. Тя е просто странна. И аз ви моля да й дадете шанс. Да направите усилие и да се откъснете от стереотипите, от полюсите Quake, StarCraft, Diablo... и да обогатите опита си.

А в крайна сметка и самите себе си!



автор: Groove

Lemmings Revolution

РАЗУМНИ МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ
Pentium 233, 32MB RAM, 4MB Videocard

Леминг - безмозъчна, упорита и склонна към самоунищожение форма на живот, към която трябва да се подхожда изключително внимателно. Висока около 5см, синя на цвят, хуманоидно телосложение. Води се из най-различни места, като се срещат 9 разновидности, 7 специализирани в различни умения индивида (като копач, катерач, строител), камикадзе и един мързелив търтей. Наскоро бе открита и хидрофилна разновидност на лемингите, която се отличава с белия си цвят и умението им да преминават по водни повърхности.
Лемингите имат естествени врагове в природата. Сред тях различаваме taralegius boxicus и pilence sladichko, срещу които екземплярите нямат изградена защитна система.
Най-интересното при лемингите е начинът им на размножение който протича по следния крайно интригуващ начин. Ког...
/Из Столно Плетиво на Клетия Еймър/

Изминаха 5 кошмарни години, откакто се появи последното добро заглавие от поредицата на лемингите. След като продадоха доста игри от серията, Psygnosis решиха, че са намерили златната кокошка и започнаха да ни заливат с полу-готови заглавия, чиято единствена положителна черта бе възможността за бърза, пълна и безвъзвратна деинсталация. То не бяха Oh no more lemmings, Lemmings 3D, Lemmings Paintball, то не беше чудо. Във всяко заглавие, някой некадърен дизайнер бе решил да експериментира с концепцията на игрите и резултатите бяха плачевни. Това бе причината и да свъся вежди, когато Freeman с привидно безгрижен глас ми връчи "едно подаръче, мой друг, которой тебя във времето ще те върне, така да се каже". Реших да се жертвам. 8 часа по късно станах от компютъра, олюлях се и абсолютно неграциозно и антиестетически се строполих на дивана. Аз бях видял миналото! Lemmings Revolution, може спокойно да се нарича Lemmings: Back To The Roots. Най-накрая лемингите отново се движат по някакво 2D ниво (което всъщност си е 3D, но затова по-късно), никой не оцветява разни квадратчета, с една дума - кеф! Който не се е сблъсквал досега с ходещата напаст (не говоря за вашето едногодишно дете/брат/братовчед/племенник), вероятно няма да разбере за какво точно става дума. Прочете дефиницията, дадена малко по-горе, а в до-

пълнение ще ви кажа, че целта ви е да преведете определен процент от дадените ви лемминги до изхода на нивото. Това изобщо не е толкова лесна задача поради 1) дупки с киселина 2) дупки без киселина 3) непреходими пътища 4) разни животни, които пребиват безпощадно лемингите ви 5) капани, телепорти, ръчки 6) вашата некадърност.
Играта е трудна. Нека началните нива не ви заблуждават. Те са само за загрявка. Ако си мислете, че много ги разбирате лемингите, можете бързо да напреднете към гадните нива, благодарение на ветрилообразното разположение на Lemmings Revolution. Честно казано след осмия ред видях доста зор при минаването на нивата, а те са чак 13. Не ми се мисли, какво ни очаква нагоре.
Има някои елемента, които правят Lemmings Revolution една много удобна и приятна игра. Първото е че можете да спирате играта, когато искате и да изберете съвсем точно (благодарение на zoom-а) даден леминг и да му "възложите" някое умение.. Освен това нивата представляват цилиндри, който се върти безпроблемно с помощта на мишката. Казах че всичко изглежда 2D, но когато zoom-нете ще забележете че лемингите, които се връщат от дадено място, се движат по различна равнина от тези, които отиват натам. Всички тези удобства са повече от необходими, когато лемингчетата падат от две места и вие трябва да раздвоите вниманието (и не на последно място да измисляте два маршрута за изкарване на нивото.
Това съвсем накратко е Lemmings Revolution. Над 100-те трудни (от един момент нататък) нива, интересните загадки и удобен интерфейс са сигурен знак, че ако обичате логическите игри, това заглавие ще ви заплени.

разпространител: Psygnosis internet www.psygnosis.com

BIA NET TM
Лято
Само до 5 Юли -
Плащате 2 месеца Dial-up достъп
и получавате трети безплатно!
За повече информация http://www.bianet.net или се обадете на телефон 02/987-03-88

Easy Access

Времетраене	Цена
30 часа	12 лева
60 часа	19 лева
120 часа	23 лева
240 часа	33 лева

Без начална такса. Неограничен достъп до WWW, e-mail, IRC, ICQ. Високоскоростен достъп до българската част на Интернет Пространството.

Premium Access

Времетраене	Цена
30 часа	21 лева
60 часа	41 лева
120 часа	75 лева
240 часа	131 лева

Без начална такса. Бърза и качествена връзка към Интернет, подходяща за download, мултимедия. Без сигнал заето!
Всички цени са без ДДС

автор: Chappy

Интернет по пощата

100 байта в секунда... Стрелките на часовника се движат бавно, сякаш откъснати от реалността, заплашвайки с вечно очакване... Броячът на текущия свалян файл сякаш е потънал в дълбок зимен сън... Нито крясъци, нито заплахи по адрес на модема могат да променят нещата, освен злокобното изцъкване от негова страна... и всичко отначало! Това е ужасът... сякаш цялата Вселена се е обърнала срещу вас с една-едничка цел - да ви откаже от Интернет, на всяка цена...

Позната картинка за мнозина, нали? За съжаление родните условия поставят подобен кошмар на дневен ред редовно за родния Интернет потребител и наглед изход няма. Интернет ще продължи да бъде бавен, нестабилен и задължително подчинен на Законите на Мърфи. Но ако имате POP3 пощенска кутия при своя доставчик, каквато почти всеки дава безплатно на своите абонати или срещу минимално заплащане като отделна услуга, то сигурно не веднъж сте си казвали: "Господи, тя е толкова бърза! Защо не мога да получавам страници и файлове по пощата?". Интересното в случая е, че тази идея е хрумнала на мнозина и отдавна съществуват услуги, които служат за разпращане на файлове и web материал по пощата. Услугите са безплатни и създават големи удобства - едно е да теглиш файл от сървър в Малайзия, друго е да го изтеглиш от пощенската си кутия при директна връзка!

Естествено това има и своите недостатъци. *Първо,* електронната поща използва 7-битова кодировка на съобщенията по стандартна на ANSI (Американски Институт по Стандартизация). Поради тази причина бинарните файлове (архиви, изпълними файлове, картинки и прочие), които са 8-битови се прекодират в 7-бита (т.е. UUEncoding) и насетне се изпращат. Проблемът относно това кодиране е близо 50 процентовото нарастване на обема. Така архив с 3 мегабайта размер ще отнеме 4.5 мегабайта от пространството в пощенската ви кутия. Трябва да имате това в предвид, защото много от доставчиците на Internet услуги предлагат ограничени пощенски кутии и трябва да се съобразявате с техния обем. *Другият* сериозен проблем е този, че за големи файлове ви е нужна сериозна връзка, която не прекъсва. Изтеглянето на пощенски съобщения не поддържа възстановяване и така всеки път ще трябва да започвате отначало. Утешение може да е фактът, че това изтегляне става със сериозно подобрение относно скоростта спрямо обикновения download от отдалечен сървър.

Има много начини да заявите поръчка за файл или уеб страница, които да се появят в пощенската ви кутия, но тук ще представя два сайта, които правят особено добро впечатление с услугите си и лекотата на използване - Web2Mail и EMailFile.

WEB2MAIL

http://www.web2mail.com

Ако сте склонни да забравяте разни неща, но все пак следите с интерес съдържанието на даден сайт, ако нямате възможност да го посещавате редовно, но имате това желание, ако искате да получавате съдържанието на дадена страница на определен интервал от време - ежедневно, седмично или на определен ден от месеца - Web2Mail е разрешението! Този сайт позволява абонирането за произволна страница или файл по Internet, която да ви бъде изпращана по пощата на указан от вас период в точно определен час. Поръчаните материали пристигат прикачени към кратко съобщение, което не ви обременява с реклами. Можете да се абонирате за неограничен брой страници, а на самия сайт имате възможност управлявате всеки абонамент и променяте многобройните му опции. За удобство е добавен и списък с най-често поръчваните страници, от които можете да направите избор ако не знаете на кой сайт да се спрете в глада си за информация. Web2Mail позволява също възможност да се абонирате и по e-mail, като изпратите специално писмо до сайта. Също така по електронна поща можете да прекъснете по всяко време даден абонамент или да се откажете напълно от услугите на сайта.

Единственият недостатък на Web2Mail е незащитеността на вашата поща от нежелани абонаменти. Така например някой може спокойно да ви абонира за ежедневна доставка на някой едномегабайтов архив и за нула време да откриете, че пощенската ви кутия е препълнена.

E-MAIL FILE

http://www.emailfile.com

Ако Web2Mail се грижи за вашето редовно снабдяване със страници и файлове, E-Mail File е идеалният "пощальон" за единични случаи. Сайтът се отличава с особено лек интерфейс - необходимо е да въведете единствено връзката към избрания файл, своя e-mail адрес и ще бъдете уведомени колко време ще отнеме изтеглянето и изпращането на файла в пощенската ви кутия. Този сайт е незаменим, когато сте у приятел пред чужд компютър, или в друг град и работите в интернет зала, а нямате дискети подръка. А дори и да имате, сигурността на файла, очакващ ви в пощенската ви кутия е много по-голяма от тази на дискета подложена на физически изтезания от ваша страна.

E-Mail File също има неудобства. На първо място са рекламите, които получавате заедно с поръчания файл. Те не са големи, но към писмото ще имате и добавени около десетина килобайта под формата на анимиран банер. Освен това, E-Mail File разпраща файлове до 3 мегабайта. Това на пръв поглед не е голямо ограничение, но съществува като такова и не бива да се пренебрегва.

100 байта в секунда... Стрелките на часовника се движат бавно, сякаш откъснати от реалността, заплашвайки с вечно очакване... Смятате ли, че си заслужава? Защо просто не си проверите пощата, а?...

автор: Станислав Евстатиев

Видеокарти

Така както се очертава статията за борба лека категория няма да има и този брой, така че най-вероятно е тя да премине окончателно и безвъзвратно в небитието. Смятам, че тълпите спортни фенове ще преглътнат макар и с малко повече студена вода тази загуба. Ето ви и компенсацията :

БОРБА ТЕЖКА КАТЕГОРИЯ : ЧАСТ 1

Както обикновено в толкова престижни състезания коментара започва малко преди състезанието, затова ще си позволя условно да разделя коментара на три части : предстартова треска, излизане на терена и показване на мускули и отнасяне на мършата.. ъ-ъ-ъ-ъ... така де, резултати от борбата.
Въпреки големите очаквания за едно наистина грандиозно състезание с безброй участници на терена засега ще имаме само трима участника. За следващия тур в края на тази година са заявили участие поне още пет, но ще ги споменем сред пропусналите.
Странно изглеждаха в тълпата удивените лица на поддръжниците на екипа "S3". След интересно изглеждащия си проект *Дивотия2000** тази фирма се продаде по най-долен начин използвайки се от назряващите състезания.
Момчетата от Финландия** пак пропуснаха пусковия си срок и както изглежда ще изостанат с умопомрачаващия си състезател. Дано все пак се включат към края на годината, че да стане интересно.
Канадските Великани от MATROX се забиха в развитието на състезатели за гребане на сухо, та засега и те мълчат. Тайни слухове минаха че зад закрити врати се правели демонстрации на *G450* - който бил козметика по стария състезател, но това не е интересно за маниаците.

Идва ред и на реалните участници, пръв по азбучен ред е *ATI*. Досега успяваха да изненадат поддръжниците си с интересни нововъведения, но с малко практични от същите. Новият... тука ме прекъснаха, оплюха и на ви сега техничарско ревю! За тези на които и това им е малко следващата страница си е само жива спецификация! Пък после вие кажете как е по-добре.
Няма да караме по азбучен ред - това е прекалено литературно. Ред трябва тука.
Какво има на пазара? Ето това е ред!

nVidia *GeForce2 GTS* е единствената платка от нова генерация, която можете да си купите сега. И дано като излезе списанието това сега да се отнася и за България, въпреки, че сме далече от света и платки по за 300 долара не се купуват всеки ден.
nVidia извади един коз в края на миналата година и все още продължава да залага на него. Козът се казва GPU или T&L unit или както си харесвате. Смисъла е, че това допълнение към видео картата е способно да премахне перспективните изчисления на полигоните от процесора и да ги поеме, както и да пресметне осветлението в сцената. Въпреки че малко игри ползват това в момента, бъдещето ясно показа, че повече полигони определено правят разлика. Двойката почети удвои броя на полигоните в секунда и се оказа, че ви трябва поне 800 MHz машина да можете да ги генерирате.
GeForce2 удари и тавана на броя пиксели които платката може да хвърли на екрана ви : 800 милиона. С възможността си да обработва две текстури едновременно цифрата на texels в секунда е още по-фрапираща : 1.6 G (за милиарди става дума, ужас!). Така само 6 месеца след оригиналната платка nVidia вдигна летвата 4 пъти.
Другата изненада е добавянето на възможността за ефектно осветление на ниво екранен пиксел - още една стъпка към повишаване на качеството на картината. На практика това означава, че ще получите ефектни грапавини и блясъци по обекта, без да е необходимо добавянето на повече полигони, и без да затормозявате графичния ускорител (или поне така твърдят от nVidia).
Единственото което все още не мога да разбера е как може платка да бъде на пазара, а на драйверите й да пише БЕТА! Не че се оплаквам от последните драйвери за GeForce, но чак пък да пуснеш БЕТА софтуер на пазара си е грубо.
Е, ако над 50 кадъра в секунда в 1600x1200 в QuakeIII пуснат с най-високо качество не са ви препоръка - здраве му кажи.

Следващите по ред на излизане (на пазара, не на терена - това го минахме) са няколко продукта от 3Dfx. Цяла една фамилия *Voodoo5* (5000 PCI, 5500 AGP/PCI и 6000 AGP) съответно с един, два и четири VSA100 процесора и последната дори с външно захранване (е за тази цена можеха и кафеварка да сложат в цената, но няма!)
Упорити до край 3Dfx продължават да нямат ускоряване на полигоните оставяйки тази нелека задача на процесора. За сметка на това обаче са натъпкали чипа си VSA100 с технологии позволяващи (според тях) истински кино ефекти в графиката в реално време.
До голяма степен са прави и то не само защото всички останали си счупиха краката да доказват, че и те ги могат. Както изглежда FSAA*** и в най-скоро време MB**** са вече реалност в графичните ускорители от ново поколение.Малко дискутиран е DOF***** (звездичките са пет) - принципно това е симулация на фокус - т.е. обекти на определено разстояние от Вас са на фокус, а други не. Проблема е че това е ефект ползван в киното да акцентира върху даден обект, а в реалния живот да видим нещо. След като обаче не можем да кажем какво точно в кадъра гледа играча, този ефект остава само за междинните анимации.
Другият момент че тези ефекти все още са толкова сложни че рязко намаляват скоростта на игрите - от 2 до 16 пъти по-бавно. 3Dfx обещават нова архитектура за трансфер на данни от паметта, но това тепърва ще е предмет на тестове.

ATI отново стресна маниаците, като обяви новата си платка само седмица след пазарната поява на GeForce2. Новото дете-чудо на ATI се казва *Radeon256* и беше обявено като най-добрата платка с хардуерна трансформация и осветление справяща се с около 30 милиона полигона в секунда,, като за да се различават от nVidia те добавиха и CLIPPING, така че тяхното не е T&L, а TCL и на практика означава същото.
Интересни нововъведения са :

- **Advanced Vertex Skinning** (потъпване на празнини получаващи се между полигоните при анимиране със система от кости);
- **Keyframe intrepolation** (добавяне на междинни кадри в процеса на анимация);

Както и маса неща вече напиращи на пазара (споменати по-подробно в предния брой по повод статията за X-Box и по-горе за 3Dfx).

*Става дума за Savage2000 - едно наитина дивашко изпълнение, но както знаем Трите С-та винаги са гонели широкия пазар, а не култовите супер зашеметяващи решения.
**Ами те май са познати само на маниаци дето следят позабравени демо групи и статиите на SIGGRAPH - става дума за BitBoys и чипа Glaze3D - който официално щеше да бъде обявен март тази година и ИЗНЕНАДВАЩО не беше. Чакаме Включване.
***FSAA - антиалиазинг на цялата сцена. Спомага за по-детайлния вид на кадъра (чрез замазване :-)
****MB - същото като FSAA, но приложено за времето - помага дадено движение да не изглежда назъбено (насечено или роботско - по избор);
*****DOF - Depth Of Field - дълбочина на рязкост или както се води из фотографията - фокусно разстояние - определя разстоянието на което обектите са 100% фокусирани - всичко пред и зад тази граница се размиват при отдалечаването си от нея.

Съжаляваме, но не можем да ви кажем, какво е "Матрицата"
Ще трябва сами да я видите!
19" CTX Монитори, 128MB RAM, Pentium II - 500MHz, ULTRA TNT 2 - 32 MB
САМО с талона на следващата страница
ПЛАЩАТЕ ЕДИН ЧАС ПОЛУЧАВАТЕ ВТОРИ БЕЗПЛАТНО!

Features	Voodoo3 3000	nVidia TNT2 ULTRA	MATROX G400	nVidia GeForce	nVidia GeForce2GTS	Voodoo5 5500	Voodoo5 6000	ATI Radeon25
price	140 USD	100 USD	150 USD	220 USD	340 USD	300 USD	600 USD	300 USD
chip	Voodoo3	nv5	G400	NV10	NV15	VSA100	VSA100	Radeon
chip speed	166 MHz	180 MHz	n/a	120 MHz	200 MHz	166 MHz	166 MHz	200 MHz
number of chips	1	1	1	1	1	2	4	1
Transistor size	0.25	0.22	0.25	0.22	0.18	0.25	0.25	0.18
Memory	SDR	SDR	SDR	DDR	DDR	SDR	SDR	DDR
Memory speed	166 MHz	180 MHz	n/a	300 MHz	333 MHz	166 MHz	166 MHz	200 MHz
RAM DAC	300 MHz	300 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz	350 MHz
Internal Bus Width (bits)	128	128	2x128	256	256	128	128	256
API : DirectX	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
OpenGL	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Glide	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
pixel / texture pipelines	1 / 2	1 / 2	1 / 2	2 / 2	4 / 2	2 / 2	4 / 2	2 / 3
Mpixel/sec	167	150	175	240	800	667	1330	500
Mtexel/sec	333	300	333	480	1600	???	???	1500
Max Colors	16 bit	24 bit	24 bit	32 bit	32 bit	32 bit	32 bit	32 bit
MAX Z-Buffer	16 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit	24 bit
Textures : Size	256x256	2048x2048	2048x2048	2048x2048	2048x2048	2048x2048	2048x2048	2048x2048
S3TC/DXTC/	✗ / ✗	✗ / ✗	✗ / ✗	✓	✓	✗ / ✓	✗ / ✓	✓ / ✓
AGP 4X	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
AGP Fast Writes	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗
Filtering : bilinear	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
trilinear	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
anisotropic	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Advanced : T&L	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓
FSAA	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
MB	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
DOF	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Pixel Shader	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Keyframe Interpolation	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
Vertex Blending	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Vertex Skinning	✗	✗	✗	✓ (2X)	✓ (2X)	✗	✗	✓ (4X)
DVD Support	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
HDTV Support	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓

Заключение : В момента. Сега. Тук. Има само една платка за която можем да говорим GeForce. Двойката може да почака или ние можем да я почакаме да й падне цената поне с 50%. Ако не сте си сменяли видеокартата през последната година - година и половина и сериозно сте се замислили, просто не мислете. GeForce въпреки всичко ще е актуален още една година, а дотогава - я камилата, я камиларя. Ако искате да минете метър - Voodoo3. За маниаци с пари - само GeForce2GTS.

С този талон само в Internet & Game Club

МАТРИЦАТА

Плащате един час,
получавате втори - безплатно!

www.ma3x.net

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

workshop

[the best place for gamers]

gamers' GW clan:

Александър Александров – ALEX III
Александър Бакалов – Snake
Диян Димитров - Freeman
Илиян Илиев - Whisper
Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Юлиян Калдерон - Groove

сътрудници:

Ангел Видов - Chopper
Апостол Апостолов - Chappy
Кристиан Антонов - Slurck
Янчо Райков - Kmeta
Don Pepino
Elexis

за контакти:

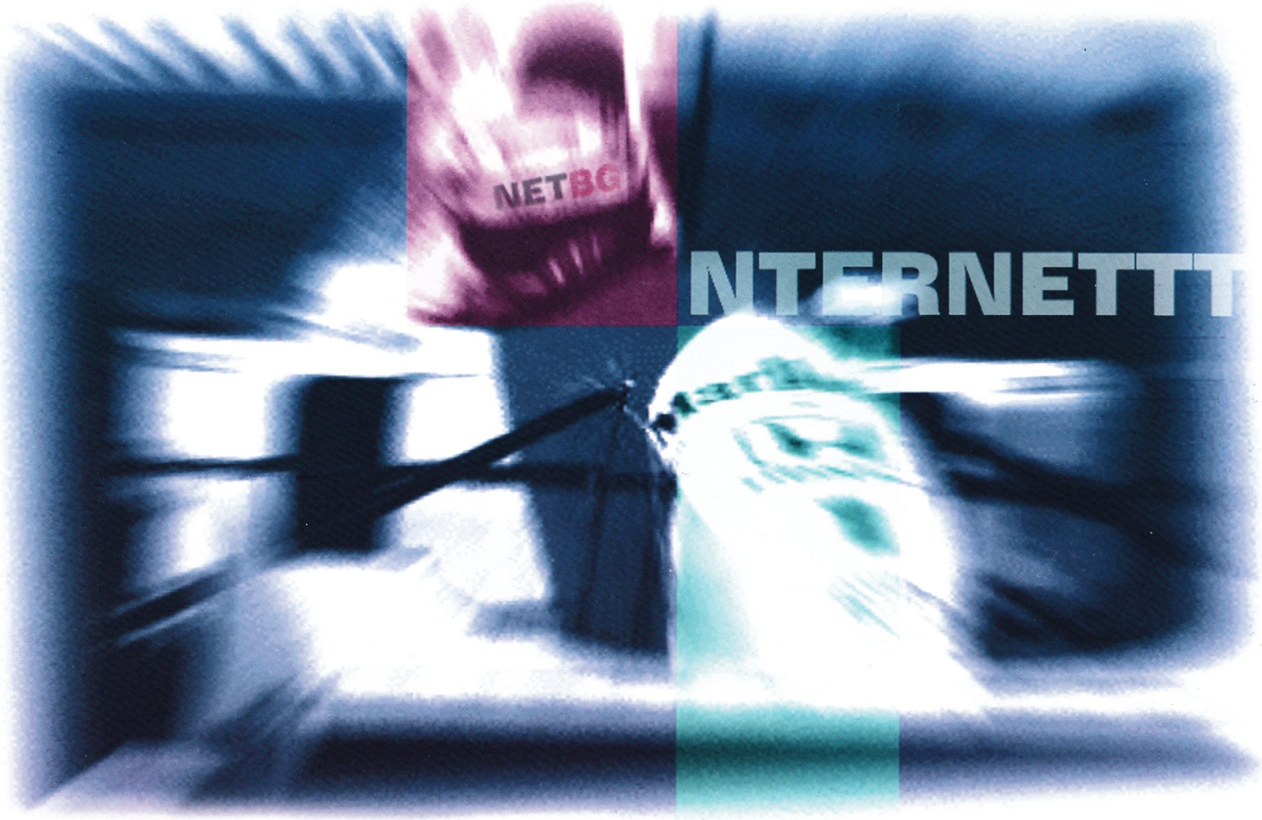
тел. (02) 980 68 29, 980 72 45

internet:

www.workshop.netbg.com
gw.headoff.com
workshop@mail.netbg.com
workshop@mail.headoff.com

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

SSSPEED



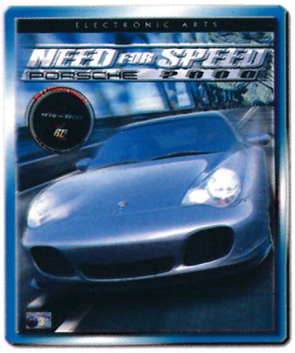
NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

99.99лв.

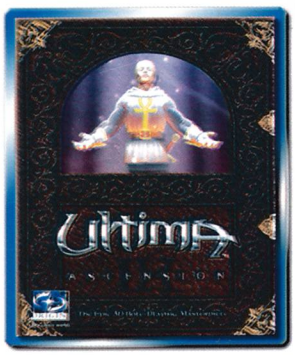
99.99лв.

99.99лв.



99.99лв.

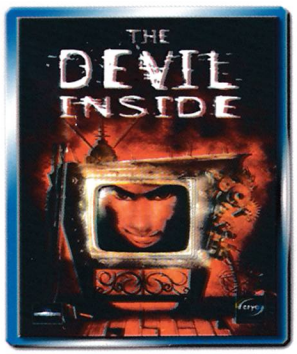
34.00лв.



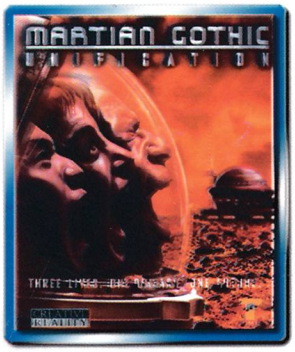
99.99лв.

77.00лв.

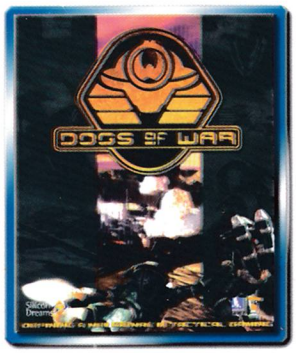
77.00лв.



63.00лв.



77.00лв.



83.00лв.

77.00лв.

Специални предложения

Birthright	15.00лв.
Incredible Machines 3	15.00лв.
Earthsiege 2	15.00лв.
Gabriel Knight	15.00лв.
Grand Prix Legends	15.00лв.
King's Quest 7	15.00лв.
King's Quest Collection [2CD]	15.00лв.
Leisure Suit Larry 7	15.00лв.
Lighthouse [2CD]	15.00лв.
Lode Runner	15.00лв.
Nascar Racing	15.00лв.
Outpost	15.00лв.
Police Quest:SWAT [3CD]	15.00лв.
Rama [2CD]	15.00лв.
Return To Krondor [2CD]	15.00лв.
Shivers	15.00лв.
Shivers 2	15.00лв.
Space Quest Collection [2CD]	15.00лв.
Atlantis [4CD]	44.00лв.
Atlantis 2 [4CD]	54.00лв.
Faust [4CD]	54.00лв.
Ring [6CD]	63.00лв.
Blood 2	44.00лв.
Unreal	44.00лв.
Myth 2	34.00лв.

Phantasmagoria 2
24.00лв.

Starsiege Tribes + Starsiege
24.00лв.

МАГАЗИНИ

СОФИЯ
ул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

СОФИЯ
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 983 2635
(02) 983 5601

СОФИЯ
ул. "П. Евтимий" 35
(02) 951 6772

СОФИЯ
ул. "Витоша" 61
(02) 832 025

СОФИЯ
ул. "Славейков" 1
магазин "Music Fashion"
(02) 981 31 96

ВАРНА
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 607 906

БУРГАС
ул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 149

Всички посочени цени са с ДДС

Очаквайте

Starcraft, Broodwar, Warcraft II Battlenet Edition и Diablo в общ пакет на цена, която ще накара всеки колекционер сериозно да се замисли.

ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИСКИТЕ НЕЩА...